# Manual del usuario

# OverView serie D

Título: OverView serie D
Fecha: Septiembre 2004
ID Prod.: doc-3353-2
Revisión: 03

Este manual está dividido en 10 capítulos:

| | Apartado principal | Actualización |
|---|---|---|
| **Capítulo 1** | | |
| **Capítulo 2** | | |
| **Capítulo 3** | | |
| **Capítulo 4** | | |
| **Capítulo 5** | | |
| **Capítulo 6** | | |
| **Capítulo 7** | | |
| **Capítulo 8** | | |
| **Capítulo 9** | | |
| **Capítulo 10** | | |

nuevo: Los capítulos correspondientes son nuevos o están completamente revisados.
corr.: Se corrigieron párrafos del capítulo correspondiente; vea las barras de modificación.
añad.: Se añadieron párrafos del capítulo correspondiente; vea las barras de modificación.

## Histórico de documentos

Las modificaciones que dan como resultado una nueva versión se indican mediante una barra vertical.

## Marcas comerciales

Las marcas y los nombres de los productos que se mencionan en este manual pueden ser marcas comerciales, marcas registradas o copyrights de sus respectivos propietarios. Todas las marcas y nombres de productos que se mencionan en este manual sirven como comentarios o ejemplos y no deberán entenderse como publicidad de dichos productos o de sus fabricantes.


## Copyright © 2002-2004 Barco Control Rooms

Se reservan todos los derechos. No se podrá copiar, reproducir o traducir ninguna parte de este documento. Queda prohibida su grabación, transmisión o almacenamiento por cualquier medio sin el previo consentimiento por escrito de Barco Control Rooms.

# Hoja de revisión

Para:

- **Barco Control Room GmbH**
  An der Rossweid 5, D-76229 Karlsruhe
  Teléfono: +49-721-6201-0, Fax: e-mail: docu.bcd.de@barco.com, web: www.barcocontrolrooms.de

De: _____

Fecha: _____

Corrija los siguientes puntos de esta documentación:

| Página | Incorrecto | Correcto |
|---|---|---|
| | | |

# Contenidos


**1 Observaciones preliminares ..... 1**

1.1 La SERIE OVERVIEW ..... 2
1.1.1 Resolución ..... 2

1.2 Organización del manual ..... 2

1.3 Estilos y símbolos ..... 3

1.4 Información acerca de la seguridad ..... 4
1.4.1 Precauciones ..... 7
1.4.2 Desempaquetado de los dispositivos ..... 7
1.4.3 Modificación de los dispositivos ..... 7

**2 Resumen ..... 8**

2.1 Diseño ..... 8

2.2 Componentes de una pantalla mural OverView ..... 10
2.2.1 Módulo de proyección ..... 10
2.2.2 UNIDAD DE CONTROL GRÁFICO ..... 11

**3 Diseño y funciones ..... 12**

3.1 Módulo de proyección ..... 13

3.2 Interior del módulo de proyección ..... 13

3.3 Pantalla ..... 15

3.4 Principio de la tecnología de proyección DMD ..... 15

3.5 Principio del sistema de doble lámpara ..... 16

3.6 Elementos de funcionamiento ..... 18

3.7 Controlador ..... 19
3.7.1 Controlador como Terminal X.11 ..... 19
3.7.2 Controlador para estación de trabajo de Windows NT/ Windows 2000 / Windows XP ..... 19

**4 Funcionamiento ..... 20**

4.1 Cableado ..... 20
4.1.1 Corriente ..... 20
4.1.2 Datos ..... 20
4.1.3 Encendido y apagado ..... 21

4.2 Encendido y apagado de las lámparas ..... 21
4.2.1 Encendido de las lámparas ..... 21
4.2.2 Apagado de las lámparas ..... 21

**5 Control ..... 22**

5.1 Control remoto ..... 22

5.2 Terminología de los controles del RCU ..... 23

5.3 Dirección del proyector ..... 24
5.3.1 Uso del RCU ..... 24
5.3.2 Visualización de la dirección del proyector ..... 24
5.3.3 Modo de programar la dirección en el RCU ..... 24
5.3.4 Controles de la imagen con acceso directo. ..... 24

**6 Estructura del menú ..... 26**

6.1 Aspectos generales ..... 26

6.2 Disposición del menú ..... 26
6.2.1 Navegación ..... 26

6.3 Activación de la barra del menú ..... 26

6.4 Menú de funcionamiento ..... 27
6.4.1 Background (Fondo) ..... 27
6.4.2 Message box (Cuadro de mensajes) ..... 28
6.4.3 Error box (Cuadro de errores) ..... 28
6.4.4 Startup Screen ..... 29
6.4.5 Language (Idioma) ..... 29
6.4.6 Source selection (Selección de fuentes) ..... 30

6.5 Menú Lamps (Lámparas) ..... 33
6.5.1 Active lamp (Lámpara activa) ..... 33
6.5.2 Mode (Modo) ..... 34
6.5.3 History (Histórico) ..... 35
6.5.4 Lamp optimization (Optimización de las lámparas) ..... 36
6.5.5 Runtimes (Tiempos de ejecución) ..... 37
6.5.6 Reset runtime (Reinicio de los tiempos de ejecución) ..... 37

6.6 Menú Status (Estado) ..... 39
6.6.1 Identification (Identificación) ..... 39
6.6.2 Error ..... 40
6.6.3 Over temp protection (Protección de exceso de temperatura) ..... 43
6.6.4 Automatic startup (Encendido automático) ..... 44
6.6.5 Standby timer (Temporizador en espera) ..... 44

6.7 Menú Brightness (Brillo) ..... 46
6.7.1 Set brightness (Ajuste del brillo) ..... 46
6.7.2 Brightness correction (%) (Corrección del brillo) ..... 47

**7 Mantenimiento y reparaciones ..... 49**

7.1 Interfaz manual del usuario ..... 50
7.1.1 Conmutador de encendido ..... 50
7.1.2 Conmutador en espera ..... 50
7.1.3 Conmutador de selección de la lámpara activa ..... 51
7.1.4 Indicación del LED de encendido ..... 52
7.1.5 Indicación del LED de la puerta de la lámpara ..... 52
7.1.6 Indicación de los LEDs de estado ..... 53

7.2 Limpieza de las pantallas ..... 54

7.3 Sustitución de los módulos de las lámparas ..... 55
7.3.1 Comportamiento en caso de fallo de lámpara ..... 56

7.3.2 Desempaquetado de un módulo de lámpara ..... 57
7.3.3 Extracción de una lámpara ..... 58
7.3.4 Desechado de los módulos de lámparas ..... 60
7.3.5 Instalación de un módulo de lámpara ..... 60
7.3.6 Cambio del filtro ..... 62

**8 Datos técnicos ..... 63**

8.1 OverView mDG50-DL ..... 63
8.2 Overview mDR50-DL ..... 64
8.3 OverView mDR+50-DL ..... 65
8.4 OverView cDG67-DL ..... 66
8.5 OverView cDR67-DL ..... 67
8.6 OverView cDR+67-DL ..... 68
8.7 OverView cDG80-DL ..... 69
8.8 OverView cDR+80-DL ..... 70
8.9 Datos eléctricos de la unidad de iluminación de 120W ..... 71
8.10 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 120W, unidad de proyección con resolución XGA ..... 71
8.11 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 120W, unidad de proyección con resolución SXGA ..... 71
8.12 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 120W, unidad de proyección con resolución SXGA+ ..... 72
8.13 Datos eléctricos de la unidad de iluminación de 100W ..... 72
8.14 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 100W, unidad de proyección con resolución XGA ..... 72
8.15 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 100W, unidad de proyección con resolución SXGA ..... 73
8.16 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 100W, unidad de proyección con resolución SXGA+ ..... 73
8.17 Condiciones de funcionamiento ..... 73
8.18 Interfaces ..... 74
8.18.1 Datos ..... 74
8.18.2 Control remoto ..... 74
8.18.3 RS232 In ..... 74
8.18.4 RS232 Out ..... 74
8.19 Alcance de la entrega ..... 75
8.20 Consumibles ..... 76
8.20.1 Piezas de recambio ..... 76
8.20.2 Controlador ..... 76
8.21 Direcciones ..... 77

**9 Solución de problemas ..... 78**

9.1 Indicación de los LED ..... 79
9.2 Servicio de atención al cliente ..... 80

**10 Notas de configuración ..... 81**

10.1 Espacio de suelo y área de mantenimiento ..... 82
10.2 Altura global ..... 84
10.3 Distancia y ángulo de visión ..... 85
10.4 Ventilación de la sala ..... 86

# 1 Observaciones preliminares

La gran variedad de tecnologías para proyectores ha conducido a la creación de una nomenclatura más concisa. La marca OverView se mantiene como término genérico para las pantallas gigantes de Barco Control Rooms.

Las pantallas gigantes OverView D se basan en la tecnología de proyección DLP y tienen un sistema de iluminación de doble lámpara. Dependiendo de los requisitos globales sobre luminancia y/o consumo de potencia, se puede seleccionar el sistema de iluminación equipado con lámparas de 100W ó 120W.

Cuando se pida una pantalla gigante OverView D, deberá definirse la versión de la unidad de iluminación.

| | |
|---|---|
| OverView cDG67-DL | Módulo de proyección OverView Pantalla mural con tecnología DLP, resolución XGA, pantalla de 67 pulgadas, sistema de doble lámpara. |
| | Sistema de doble lámpara disponible como versión de 100W ó 120W. |
| OverView cDR67-DL | Módulo de proyección OverView Pantalla mural con tecnología DLP, resolución SXGA, pantalla de 67 pulgadas, sistema de doble lámpara. |
| | Sistema de doble lámpara disponible como versión de 100 ó 120W. |
| OverView cDR+67-DL | Módulo de proyección OverView Pantalla mural con tecnología DLP, resolución SXGA+, pantalla de 67 pulgadas, sistema de doble lámpara. |
| | Sistema de doble lámpara disponible como versión de 100 ó 120W. |
| OverView mDG50-DL | Módulo de proyección OverView Pantalla mural con tecnología DLP, resolución XGA, pantalla de 50 pulgadas, sistema de doble lámpara. |
| | Sistema de doble lámpara disponible como versión de 100 ó 120W. |
| OverView mDR50-DL | Módulo de proyección OverView Pantalla mural con tecnología DLP, resolución SXGA, pantalla de 50 pulgadas, sistema de doble lámpara. |
| | Sistema de doble lámpara disponible como versión de 100 ó 120W. |
| OverView mDR+50-DL | Módulo de proyección OverView Pantalla mural con tecnología DLP, resolución SXGA+, pantalla de 50 pulgadas, sistema de doble lámpara. |
| | Sistema de doble lámpara disponible como versión de 100 ó 120W. |
| OverView cDG80-DL | Módulo de proyección OverView Pantalla mural con tecnología DLP, resolución XGA, pantalla de 80 pulgadas, sistema de doble lámpara. |
| | Sistema de doble lámpara disponible como versión de 100 ó 120W. |
| OverView cDR+80-DL | Módulo de proyección OverView Pantalla mural con tecnología DLP, resolución SXGA+, pantalla de 80 pulgadas, sistema de doble lámpara. |
| | Sistema de doble lámpara disponible como versión de 100 ó 120W. |

Este manual describe las funciones, diseño, funcionamiento y mantenimiento del sistema de retroproyección en pantalla grande OverView D de Barco Control Rooms.

## 1.1 La serie OverView

Este manual del usuario hace referencia a los módulos de proyección de la serie D de OverView.

### 1.1.1 Resolución

El OverView D se encuentra disponible con resolución XGA y SXGA.

## 1.2 Organización del manual

Este manual está dividido en 10 capítulos:

- **Observaciones preliminares**
  Explica la estructura del manual, así como los estilos tipográficos y símbolos que aparecen. La información acerca de la seguridad se refiere al funcionamiento de los sistemas de Barco Control Rooms.
- **Resumen**
  Proporciona un resumen de los componentes y las características del sistema.
- **Diseño y funciones**
  Ofrece una descripción técnica del equipo citando las características fundamentales y los principios operativos. Para usar el equipo no es absolutamente esencial conocer esta sección.
- **Funcionamiento**
  Explica el modo de funcionamiento del equipo.
- **Control**
  Explica el modo de controlar los proyectores.
- **Estructura del menú**
  Explica los comandos de los menús.
- **Mantenimiento y puesta en marcha**
  Explica el modo de llevar a cabo las labores de mantenimiento y puesta en marcha.
- **Datos técnicos**
  Ofrece una serie de presentanciones tabulares sobre los detalles técnicos del OverView D.
- **Solución de problemas**
  Proporciona una serie de consejos para el caso en que el OverView D no funcione.
- **Notas de configuración**
  Ofrece las medidas para la instalación y muestra los requisitos antropotécnicos.

Los capítulos, páginas, figuras y tablas están numerados por separado. Los capítulos se indican mediante una »sintaxis de punto«, por ej.: **4.2.3;** y las páginas mediante una »sintaxis de guión«, por ej.: **2-1**.

## 1.3 Estilos y símbolos

Los estilos tipográficos y los símbolos que se usan en este documento tienen el siguiente significado:

| | |
|---|---|
| **Negrilla** | Las etiquetas, menús y botones están impresos en negrita. |
| Condensada | Los enlaces a otros capítulos de este manual y a páginas de Internet se imprimen en condensada. En la versión on-line de este manual todos los hipervínculos aparecen en teal. |
| `Courier` | Los nombres de archivos y partes de programas se imprimen en letra Courier. |
| **`Courier negrita`** | Las entradas que realice desde el teclado se imprimen en letra **`Courier negrita`**. |

**Si no siguen las instrucciones indicadas por este símbolo existirá el riesgo de que se produzcan daños en el equipo.**

**De no seguirse las instrucciones indicadas por este símbolo existirá el riesgo de que se produzcan daños en el equipo.**

**De no seguirse las instrucciones indicadas por este símbolo existirá el riesgo de que se produzcan daños en las piezas sensibles a la carga electrostática.**

**De no seguirse las instrucciones indicadas por este símbolo existirá el riesgo de sufrir lesiones con objetos cortantes.**

**De no seguirse las instrucciones indicadas por este símbolo existirá el riesgo de que pueda explotar alguna pieza.**

**De no seguirse las instrucciones indicadas por este símbolo existirá el riesgo de que alguna pieza caliente entre en contacto con personas u objetos.**

**El icono con una hoja indica notas adicionales.**

**Al lado de este icono se encuentra más información.**

**Esta flecha señala consejos.**

**Al lado de este icono se encuentran notas importantes.**

## 1.4 Información acerca de la seguridad

Esta sección describe las precauciones de seguridad que deben tenerse presentes cuando se instala un producto de Barco.

### Seguridad

Las normas de seguridad de los equipos informáticos imponen importantes requisitos sobre el uso de los componentes, materiales y aislamientos que representan una seguridad primordial, con objeto de proteger al usuario o al operador frente al riesgo de descarga eléctrica y otros peligros relacionados con la corriente, así como frente a todo lo relacionado con el acceso a las piezas móviles.

Las normas de seguridad también imponen límites sobre las subidas de la temperatura interna y externa, los niveles de radiación, la estabilidad y la resistencia mecánica, la construcción de las cajas y la protección contra el riesgo de incendio.

Las pruebas de fallos simulados garantizan la seguridad del equipo para su uso incluso cuando falla el funcionamiento normal.

### Instrucciones generales de seguridad

- Antes de usar la unidad es preciso leer las instrucciones de seguridad y funcionamiento.
- Se deberá conservar el manual de instrucciones de funcionamiento para su posible consulta en el futuro.
- Es preciso observar todos los avisos que se encuentran en el equipo y en los manuales.
- Se seguirán estrictamente todas las instrucciones de uso y funcionamiento del equipo.

### Instalación y puesta en marcha

La instalación y los ajustes preliminares los deberá llevar a cabo personal cualificado de Barco o algún distribuidor autorizado por éste.

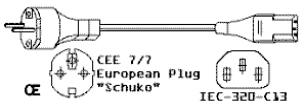
**Sobre la seguridad**

**Compruebe la potencia nominal del enchufe antes de conectar los equipos a la corriente. Si no está seguro de qué tipo de corriente hay en su edificio, póngase en contacto con el administrador o con un electricista cualificado.**

**Los equipos están diseñados para funcionar con sistemas monofásicos con una toma a tierra. Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no enchufe nada en otro tipo de sistemas de alimentación.**

A. Cable de la corriente (cable AC) con enchufe CEE 7:

Los colores del cable de la corriente son:




| | |
|---|---|
| Verde y amarillo: | Masa (toma a tierra) |
| Azul: | Neutro |
| Marrón: | Línea (conductor) |

B. Cable de la corriente con enchufe ANSI 73.11:

Los cables de la corriente están coloreados según el siguiente código:

| | |
|---|---|
| Verde/Amarillo: | Masa |
| Blanco: | Neutro |
| Negro: | Línea (conductor) |

- No deje nada sobre el cable de la corriente. No coloque este producto en lugares en donde alguien pueda pasar por encima del cable.
- Para desconectar el cable, tire de él cogiéndolo por el enchufe. Nunca tire directamente del cable.
- Si se emplea un alargador, asegúrese de que la capacidad de corriente de los dispositivos enchufados no supera la capacidad del cable. Asegúrese también de que entre todos los equipos conectados al enchufe de corriente no se superan los 15 amperios.
- No introduzca nunca objetos de ninguna clase en este producto a través de las ranuras del armario puesto que pueden entrar en contacto con puntos cargados con una tensión peligrosa o cortocircuitar piezas que podrían representar un riesgo de incendio o descarga eléctrica.

- No derrame líquidos de ninguna clase sobre el producto. En el caso de que cayera algún líquido o algún objeto sólido en el armario, desenchufe el equipo y haga que lo examine un servicio técnico cualificado antes de volver a ponerlo en funcionamiento.

Aviso: No deje materiales inflamables o combustibles cerca del proyector.

Los productos Barco están diseñados y fabricados para cumplir con las normas de seguridad más exigentes. Si se dejan materiales inflamables o combustibles cerca de este dispositivo podría producirse una ignición espontánea del material, provocando un incendio. Por este motivo, es absolutamente necesario dejar una "zona de exclusión" alrededor de todas las superficies externas del proyector en donde nunca haya materiales inflamables o combustibles. La zona de exclusión no deberá ser inferior a los 10 cm. Mientras esté en funcionamiento, no cubra el proyector con ningún tipo de material.

En todo momento mantenga alejado del proyecto cualquier clase de material inflamable o combustible. Instale el proyector en un lugar bien ventilado, lejos de fuentes de calor y de la acción directa de la luz del sol. No lo exponga nunca a la lluvia o a una humedad excesiva. En caso de incendio, utilice arena, $CO_2$ o extintores de polvo seco. No use nunca agua en los incendios con equipos eléctricos.

Mantenga en todo momento el producto en manos del personal de un servicio autorizado de Barco. Insista siempre en que se usen piezas de recambio originales de Barco. No utilice piezas que no lo sean, puesto que podrían reducir la seguridad del dispositivo.

Use solamente el cable de corriente que se suministra con el dispositivo. Aunque parezcan similares, los demás cables no gozan de la seguridad probada en fábrica y no pueden usarse para alimentar el proyector. Para la sustitución del cable de la corriente, póngase en contacto con su distribuidor.

Las ranuras y las aberturas del armario y los laterales están pensadas para la ventilación. Para poder asegurar un funcionamiento fiable del dispositivo y protegerlo de posibles sobrecalentamientos, no las tape ni las cubra. Este producto no debe colocarse nunca cerca o sobre un radiador u otra fuente de calor. Tampoco debe empotrarse en ningún sitio, a menos que disponga de una correcta ventilación.

**Sobre las reparaciones**

No trate de arreglar este dispositivo por sí mismo, pues al abrir o quitar alguna tapa puede quedar expuesto a una tensión excesiva y al riesgo de descarga eléctrica. Realice todas las reparaciones del proyector en un centro autorizado de Barco.

Ajuste solamente aquellos controles que estén reflejados en las instrucciones de funcionamiento, puesto que un ajuste incorrecto de otros controles podría provocar daños y, a menudo, requerir un trabajo excesivo por parte de un técnico cualificado para restaurar el producto a su funcionamiento normal.

Llame a un servicio técnico en el caso de que se produzca alguna de las siguientes situaciones:

- Si el cable de la corriente o el enchufe están dañados o deshilachados.
- Si se ha derramado líquido en el dispositivo.
- Si el producto ha quedado expuesto a la lluvia o al agua.
- Si el producto no funciona con normalidad cuando se siguen las instrucciones.
- Si el producto se ha caído al suelo o se ha dañado el armario.
- Si el producto muestra un cambio notorio en el funcionamiento, indicando la necesidad de recurrir a un servicio de reparación.

Cuando se haga necesaria la sustitución de alguna pieza, asegúrese de que el técnico utiliza piezas originales de Barco o piezas homologadas que tengan las mismas características que las originales. Las sustituciones sin homologación pueden provocar la reducción del rendimiento y la fiabilidad, incendios, descargas eléctricas u otros peligros. También pueden anular la garantía.

Al terminar la reparación de la unidad, solicite al técnico que lleve a cabo las comprobaciones de seguridad necesarias para asegurarse de que el equipo se encuentra en perfectas condiciones de funcionamiento.

### 1.4.1 Precauciones

Para su propia protección, al instalar el dispositivo siga las siguientes precauciones de seguridad.

- Observe todos los avisos e instrucciones impresos sobre los dispositivos.
- Compruebe que la tensión y la frecuencia de la alimentación de corriente coinciden con los valores nominales eléctricos que se encuentran impresos en la etiqueta del dispositivo.
- Las revisiones que no se han mencionado explícitamente en este manual nunca las deberá llevar a cabo personal no autorizado.

### 1.4.2 Desempaquetado de los dispositivos

Para realizar el desempaquetado observe los consejos que vienen en el embalaje.

### 1.4.3 Modificación de los dispositivos

No deberán realizarse modificaciones mecánicas o eléctricas que no estén descritas en este manual. Barco no se hace responsable de los posibles daños que puedan producirse por causa de dispositivos modificados.

**El trabajo de mantenimiento que no esté explícitamente mencionado en este manual del usuario solo lo podrá llevar a cabo personal autorizado.**

**No abra nunca la caja de la alimentación de corriente o la unidad de proyección sin primero desconectar el cable de la corriente. Las mediciones y pruebas con un dispositivo abierto solo podrán realizarse en fábrica o por personal especialmente preparado debido al riesgo existente de descarga eléctrica.**

# 2 Resumen

Este capítulo ofrece un resumen de los componentes y las características del sistema.

## 2.1 Diseño

El OverView D es un sistema de retroproyección modular para la construcción de grandes pantallas murales. Las tecnologías usadas garantizan las mejores propiedades ópticas para la presentación de alta calidad de la información, con una integración muy sencilla en los sistemas del más elevado nivel.

Aunque diferentes en tamaño y resolución de pantalla, los diferentes miembros de la familia OverView D tienen todos las mismas funcionalidades, con un sola excepción: los módulos de proyección con resolución SXGA+ tienen dos entradas digitales, ofreciendo así varias opciones, cf. Source selection (Selección de fuentes)

**Tecnología**

El OverView D combina lo último de la moderna tecnología de proyección con sofisticados componentes electrónicos y una sólida mecánica. Todo ello da como resultado una gran calidad y fiabilidad de imagen.

- **Gran precisión y lectura constante en toda la pantalla**
  El sistema de lentes de alto rendimiento ajustado ópticamente garantiza una imagen nítida y sin distorsiones.
- **Pantallas brillantes**
  Una lámpara UHP™ proporciona un elevado flujo luminoso que transmite una gran eficacia mediante el sistema de iluminación (UHP es una marca registrada de Philips Electronics N.V.). Dependiendo de los requisitos, la unidad de iluminación puede estar provista de lámparas de 100W ó 120 W.
- **Sistema de doble lámpara**
  El motor de proyección tiene un sistema de doble lámpara y puede funcionar en tres modos: espera en caliente, espera en frío y conmutación programada.
  En **espera en caliente** las dos lámparas están encendidas. En caso de que falle una, se conmuta inmediatamente el flujo luminoso de la otra para iluminar la óptica, no notándose ningún efecto en la información mostrada. No hay pérdida de información ni impacto sobre la calidad, y el tiempo de conmutación es de aproximadamente medio segundo.
  En el modo de **espera en frío**, la segunda lámpara sólo está encendida en caso de que se produzca un fallo en la lámpara activa. Puesto que la segunda lámpara necesita algunos minutos para alcanzar una temperatura de funcionamiento estable, al principio, la pantalla tendrá un brillo reducido. Los contenidos de la información, no obstante, estarán disponibles casi sin interrupción.
  El modo de **conmutación programada** es una versión especial del modo de espera en frío: las lámparas están activas por turnos, es decir, que tras un período definido, la iluminación se realiza mediante la otra lámpara. Al encenderse algunos minutos antes, el cambio de lámpara es prácticamente imperceptible. Se puede ajustar el tiempo de ciclo entre 12 y 500 horas.
- **Gran contraste**
  La pantalla tiene una superficie que absorbe la luz ambiental y aumenta el contraste.
- **Inmunidad electromagnética**
  Debido a las tecnologías de proyección digital y a su control digital directo, el OverView D garantiza la mayor inmunidad posible contra las interferencias electromagnéticas.

**Fácil uso**

El panel trasero de un cubo de proyección OverView facilita el acceso a todos los elementos de control. El trabajo de mantenimiento, es decir, la sustitución del filtro y las lámparas, puede hacerse en unos pocos segundos, no siendo necesario realizar nuevos ajustes.

Gracias a las tecnologías de proyección digital y a su control digital directo, la pantalla apenas parpadea y es ergonómica.

**Respetuoso con el medio ambiente**

La vida útil de las lámparas es muy alta. Esta gran duración, junto con su bajo consumo, no solo reducen los costes, sino que también contribuyen al ahorro de los recursos energéticos y naturales.

**Configuración flexible**

Los módulos de proyección OverView D se pueden combinar en filas y columnas para crear pantallas murales de un tamaño prácticamente ilimitado. La disposición de los módulos de proyección puede ser lineal o curvada.

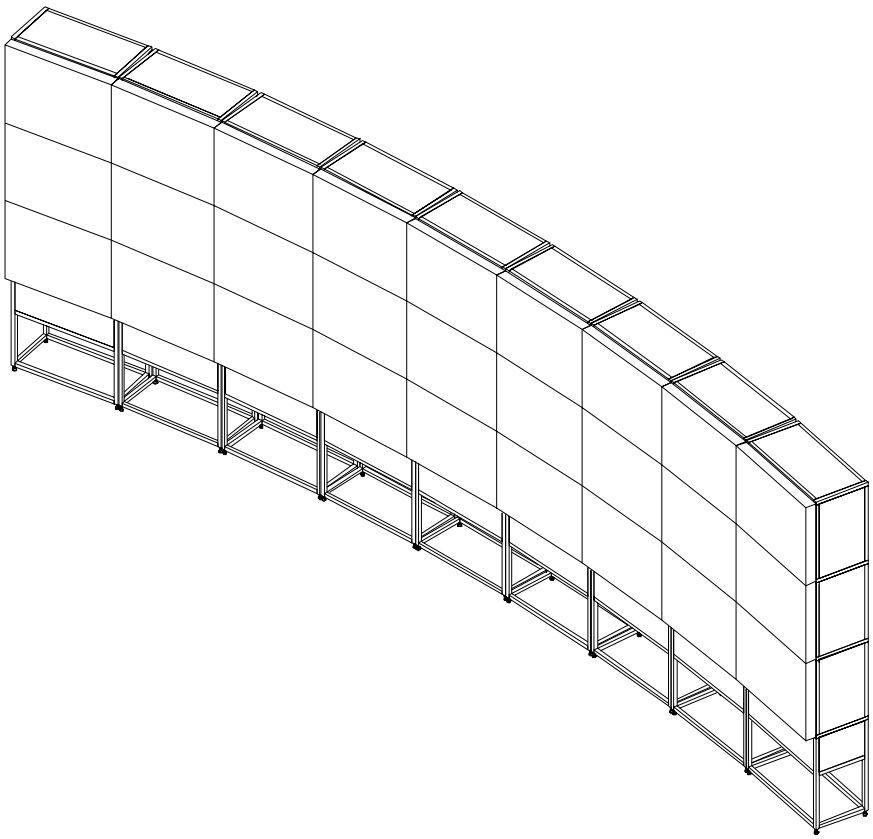


Figura 2-1
Pantalla mural curvada formada por 9x3 módulos de proyección OverView cDG67-DL

## 2.2 Componentes de una pantalla mural OverView

Una Pantalla mural OVERVIEW está formada por dos componentes principales: los módulos de proyección que albergan el proyector de doble lámpara y el controlador gráfico.

### 2.2.1 Módulo de proyección

El módulo de proyección es el componente encargado de generar las pantallas del OVERVIEW D. La luz de una lámpara UHP™ se dirige mediante un sistema óptico a un dispositivo digital de espejos cuyas imágenes se proyectan, vía un sistema de lentes de alto rendimiento, sobre la parte trasera de una pantalla.

Gracias al sistema de doble lámpara, la utilización de la Pantalla mural es de prácticamente el 100%: en caso de que falle una lámpara, la salida de luz de la otra se conmuta automáticamente en el trayecto de luz.

Al estar iluminada la pantalla hacia sus bordes, se pueden construir Pantallas murales de cualquier tamaño disponiendo varias unidades juntas.

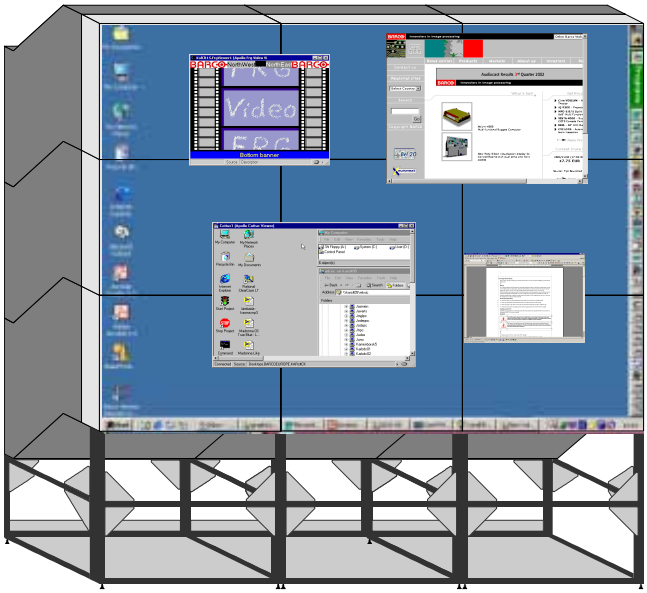



Figura 2-2
Pantalla mural formada por 9 módulos de proyección OverView mDG50-DL

### 2.2.2 UNIDAD DE CONTROL GRÁFICO

La unidad de proyección del OVERVIEW D viene con una información de pantalla de la unidad de control gráfico.

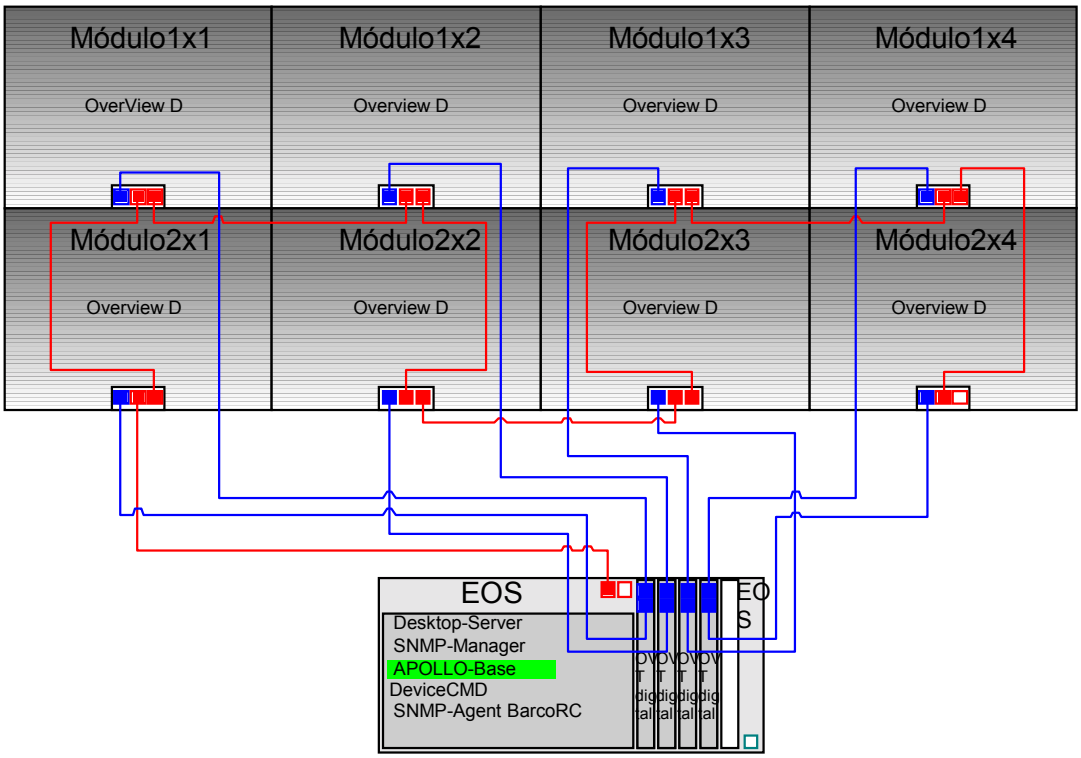



Figura 2-3
El controlador proporciona los datos a la Pantalla mural

# 3 Diseño y funciones

Esta sección ofrece una descripción técnica del equipo citando las características fundamentales y los principios operativos.

## 3.1 Módulo de proyección

Dependiendo del tamaño de pantalla, el OverView D está diseñado como una caja negra montada sobre un soporte, o como una estructura flexible con protecciones. Las diferencias de diseño son solamente mecánicas, y los componentes ópticos y electrónicos son los mismos.

Debe tenerse especial cuidado de que no haya luz ambiental sobre la parte trasera de la pantalla puesto que reduciría el contraste.

## 3.2 Interior del módulo de proyección

Dentro del módulo de proyección se encuentran instalados los siguientes componentes: la unidad de proyección con un chip single-DMD™, el sistema de filtros de color, los componentes ópticos para la iluminación y la proyección, la unidad de iluminación (sistema de doble lámpara) y el sistema de refrigeración.

La imagen se proyecta sobre la parte trasera de la pantalla mediante un espejo.

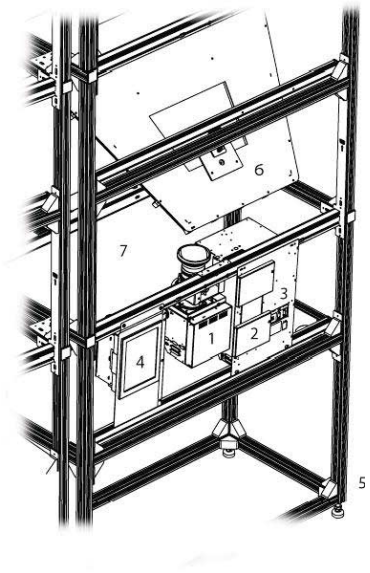



Figura 3-1

| | |
|---|---|
| **1** | Unidad de proyección |
| **2** | Sistema de iluminación (sistema de doble lámpara) |
| **3** | Bloqueo de corriente |
| **4** | Filtro |
| **5** | Estructura |
| **6** | Espejo |
| **7** | Pantalla |

- **Sistema de doble lámpara**
  La unidad de iluminación se puede seleccionar como modelo de 100W ó 120W, dependiendo de las necesidades globales de brillo o consumo de potencia.

  La luz de una lámpara UHP™ ilumina, vía una rueda de color transmisivo, el DMD.

  El motor de proyección tiene un sistema de doble lámpara y puede funcionar en tres modos: **espera en caliente**, **espera en frío** y **conmutación programada**.
  En **espera en caliente** las dos lámparas están encendidas. En caso de que falle una, se conmuta inmediatamente el flujo luminoso de la otra para iluminar la óptica, no notándose ningún efecto en la información mostrada. No hay pérdida de información ni impacto sobre la calidad, y el tiempo de conmutación es de aproximadamente medio segundo.
  En el modo de **espera en frío**, la segunda lámpara sólo está encendida en caso de que se produzca un fallo en la lámpara activa. Puesto que la segunda lámpara necesita aproximadamente un minuto para alcanzar una temperatura de funcionamiento estable, al principio, la pantalla tendrá un brillo reducido. Los contenidos de la información, no obstante, estarán disponibles casi sin interrupción.
  El modo de **conmutación programada** es una versión especial del modo de espera en frío: las lámparas están activas por turnos durante un tiempo de ciclo seleccionable. De forma alternativa, el trayecto de luz se ilumina mediante la lámpara superior o la lámpara inferior. Al encenderse la lámpara algunos minutos antes, el cambio es prácticamente imperceptible. Se puede ajustar el tiempo de ciclo entre 12 y 500 horas.

- **Rueda de color**
  La rueda de color está formada por cuatro segmentos, uno para el rojo, otro para el verde, otro para el azul y otro para el blanco. Para la resolución XGA y SXGA, gira al triple de velocidad (178 Hz), mientras que para la resolución SXGA+ lo hace al doble de velocidad.

- **DMD**
  El Dispositivo Digital de Microespejos (DMD™) es una formación de diminutos espejos inclinables, cada uno de los cuales corresponde a un píxel individual. Los espejos se orientan aplicando una señal eléctrica y pueden adoptar alternativamente dos posiciones: inclinada +12° (+10°) y -12° (-10°). Si están en la posición +10° la luz se refleja en la pantalla. En caso contrario se refleja hacia otra parte. El ángulo de inclinación, así como la dimensión de los chips DMD y el número de espejos activos, depende de la resolución.
  DMD es una marca registrada de Texas Instruments Incorporated.

- **Componentes electrónicos**
  Los componentes electrónicos comprenden los que procesan la señal gráfica y de vídeo, así como la función de control del motor de proyección.
  La parte electrónica convierte las señales de imagen de la tarjeta gráfica en señales de control para el DMD. La imagen se refleja electrónicamente en el proceso, compensándose así su inversión siguiendo el espejo deflector.

- **Cable de datos**
  La información digital de la pantalla se transmite mediante un cable directamente desde el controlador al circuito eléctrico de control del DMD.

- **Sistema de lentes**
  El sistema de lentes de proyección ha sido desarrollado especialmente para el OverView D. Proyecta la imagen resultante de los DMD, vía los espejos, sobre la parte trasera del módulo de la pantalla.

- **Ventilador**
  Un ventilador en la caja asegura que la unidad esté lo suficientemente refrigerada. Un segundo ventilador situado debajo del elevador de las lámparas optimiza la circulación de aire.

- **Espejo**
  Debido al plegado del trayecto óptico mediante un espejo, la profundidad de instalación de la unidad de proyección OverView D es excepcionalmente pequeña.

## 3.3 Pantalla

La imagen se genera en la pantalla.

**Lente Fresnel**
La pantalla está formada por una lente Fresnel y una pantalla de elemento frontal. La lente Fresnel desvía la luz procedente del sistema de lentes de proyección de forma que caiga perpendicularmente sobre la pantalla de elemento frontal.

**Elemento frontal**
La pantalla de elemento frontal garantiza que la luz se distribuya horizontal y verticalmente, al tiempo que mantiene un gran contraste.

**Textura de la superficie**
La superficie de la pantalla tiene una textura especial antideslumbrante que minimiza el reflejo directo de la luz circundante y contribuye también a crear un elevado contraste de la pantalla.

## 3.4 Principio de la tecnología de proyección DMD

En el sistema de proyección de un chip, el DMD se ilumina secuencialmente con los tres colores primarios, rojo, verde y azul (RGB).

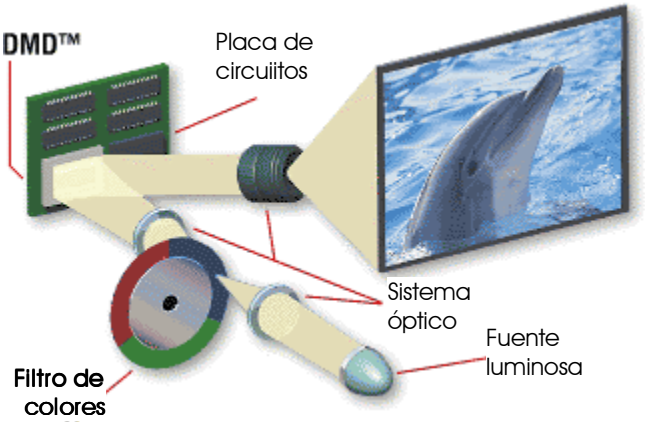



Figura 3-2
Principio de un sistema de proyección DLP de un chip

Una lente condensadora recoge la luz, que se refleja sobre la superficie de una rueda de color transmisiva. Una segunda lente recoge la luz que pasa a través de la rueda de color e ilumina uniformemente la superficie del DMD. Dependiendo del estado de rotación del espejo (+12 o -12 grados), la luz se dirige bien a la pupila de la lente de proyección (encendido) o en otra dirección (apagado). La lente de proyección tiene dos funciones: recoger la luz de cada espejo activado y proyectar una imagen ampliada de la superficie del espejo en una pantalla de proyección.

El ejemplo muestra una rueda de color con tres segmentos, rojo, verde y azul. Es posible también que los segmentos de los colores primarios existan dos veces (RGBRGB) o que se añada un segmento blanco (RGBW).

## 3.5 Principio del sistema de doble lámpara

El sistema de doble lámpara del OverView D se basa en un elevador de lámparas que mueve la que corresponda frente a la óptica estacionaria.

**Las lámparas son móviles**
**La óptica es estacionaria**

**Se aplican las siguientes identificaciones:**
**Lámpara superior == L1**
**Lámpara inferior == L2**

El elevador es el transportador de las lámparas, y puede tener dos posiciones: arriba y abajo.

Si el elevador está en la posición de abajo, la lámpara superior (Lamp1, **L1**, **Lámpara superior**) está proyectando luz en el sistema óptico (**P**).

Si el elevador está en la posición de arriba, es la lámpara inferior (Lamp2, **L2**, **Lámpara inferior**) la que está proyectando luz en el sistema óptico (**P**).

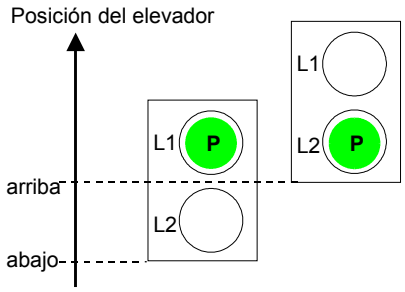



Figura 3-3
Posiciones del elevador

Al haber dos lámparas, el sistema de doble lámpara puede tener cuatro estados:

**L1 encendido, L2 encendido**,
**L1 encendido, L2 apagado,**
**L1 apagado, L2 encendido,**
**L1 apagado, L2 apagado**

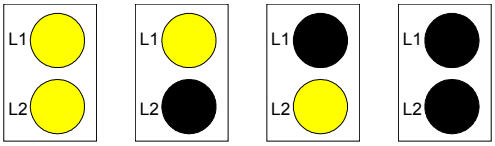



Figura 3-4
Estados de las lámparas

Cada uno de estos estados se puede combinar con una de las posiciones del elevador:

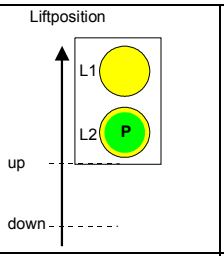
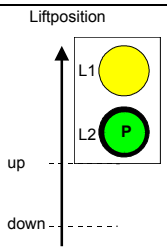
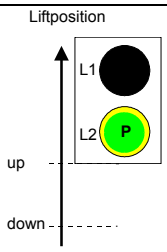
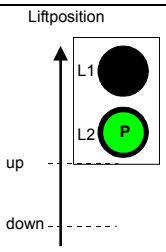
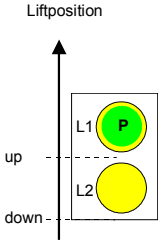
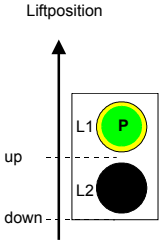
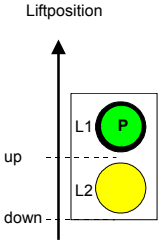
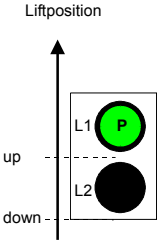
| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| **Espera en caliente** | **Espera en caliente, momento del fallo de la lámpara** | **Espera en frío / Conmutación programada** | **Ambas lámparas están apagadas, proyector en espera** |
|  |  |  |  |
| **Espera en caliente** | **Espera en frío / Conmutación programada** | **Espera en caliente, momento del fallo de la lámpara** | **Ambas lámparas están apagadas, proyector en espera** |

Figura 3-5
Estados de las lámparas y posición del elevador

La lámpara que ilumina sistema óptico se conoce como lámpara activa.

En el modo de espera en caliente las dos lámparas están encendidas.

En el modo de espera en frío (o modo de conmutación programada), la lámpara activa está encendida y la segunda lámpara apagada.

En el modo de espera del proyector las dos lámparas están apagadas.

El estado del proyector, así como las lámparas, se pueden comprobar mediante los LEDs de estado situados en el panel trasero del módulo de proyección.

**La espera en caliente solo está disponible si se solicita expresamente.**

## 3.6 Elementos de funcionamiento

**Elementos de control**

**Los elementos de control del** OverView D están situados en la parte trasera del sistema. Incluyen 3 conmutadores y un total de 6 LEDs.

Figura 3-6
Parte trasera: elementos de control

| Punto | Hace referencia a | Función |
|---|---|---|
| 1 | Conmutador de encendido | Interruptor oscilante, encendido (arriba) o apagado (abajo). |
| 2 | Conmutador en espera y LED de encendido | Se usa también para reconocer errores (reinicio). |
| 3 | Conmutador de selección de lámpara activa | Conmutador oscilante,<br>arriba: selecciona la lámpara superior, (lámpara 1)<br>abajo: selecciona la lámpara inferior, (lámpara 2) |
| 4 | LEDs de estado<br>(L1, L2, ventilador) | Informan acerca del estado de funcionamiento de las dos lámparas y el ventilador. |
| 5 | LED inferior de la puerta de la lámpara | Indica si puede abrirse o no la puerta de la lámpara. |
| 6 | LED superior de la puerta de la lámpara | Indica si puede abrirse o no la puerta de la lámpara. |

El funcionamiento mediante los elementos de control de la parte trasera (interfaz manual del usuario) tiene como único fin las labores de mantenimiento y reparación.

Los conmutadores y LEDs se describen en el capítulo Interfaz manual del usuario.

**Control remoto**

Cada módulo de proyección OverView D se puede controlar mediante una interfaz de serie o una unidad de control IR (IR RCU)

## 3.7 Controlador

Las unidades de proyección de la Pantalla mural OverView D se suministran con información de pantalla mediante el controlador. Éste se encuentra disponible como Terminal X estándar con unas propiedades adicionales excepcionales o como estación de trabajo Windows NT/2000/XP.

### 3.7.1 Controlador como Terminal X.11

El sistema X Window (también abreviado como X.11) fue desarrollado originalmente por MIT como sistema gráfico para las estaciones de trabajo UNIX. Hoy en día está disponible en un gran número de plataformas informáticas. Éstas también incluyen sistemas operativos como VAX/VMS u OS/2 además de varias versiones UNIX.

El sistema X Window se divide en dos partes: el cliente X y el servidor X están conectados entre sí mediante un sistema de comunicación (normalmente TCP/IP). Esta división permite la ejecución del servidor X y el cliente X bien en el mismo sistema o también en sistemas diferentes conectados en red.

El servidor X se ejecuta en el controlador. Desarrolla la pantalla gráfica y permite entradas desde el teclado y el ratón. Los clientes X se pueden ejecutar también en el controlador o en otros sistemas de la red.

El controlador cumple con el protocolo X.11 (Rel. 6.) pudiendo usarlo así cualquier cliente X, juego de herramientas o gestor de ventanas. Todos los clientes X (incluyendo los gestores de ventanas) usan funciones multipantalla sin saberlo realmente.

**Entradas de vídeo y RGB**
El controlador tiene entradas a las que pueden conectarse videocámaras o grabadoras, así como señales de pantalla.

**Integración sencilla**
El controlador posee las interfaces comúnmente establecidas (Ethernet, TCP/IP, protocolo X.11), garantizando así la integración sencilla en las redes informáticas.

**Parpadeo**
El controlador ofrece colores parpadeantes (frecuencias para DIN).

### 3.7.2 Controlador para estación de trabajo de Windows NT/ Windows 2000 / Windows XP

Si se utilizan aplicaciones basadas en Microsoft Windows NT o Windows 2000 / Windows XP operadas mediante el OverView D, se usará el controlador como estación de trabajo de Windows NT/2000/XP. En este caso el sistema operativo es Windows NT 4.0, Windows2000, o Windows XP, de manera que el OverView D es como un PC con Windows NT/Windows2000/Windows XP conectado a un monitor grande. Para ejecutar las aplicaciones en el OverView D no se necesitan modificaciones de software.

Las aplicaciones de Windows se llevan a cabo mediante el teclado y el ratón del controlador.

**Entradas de vídeo y RGB**
El controlador tiene entradas a las que se pueden conectar videocámaras o grabadoras, así como señales de pantalla.

# 4 Funcionamiento

Esta sección describe el funcionamiento del OverView D.

## 4.1 Cableado

Los cables necesarios están conectados al módulo de proyección del OverView D.

### 4.1.1 Corriente

**Antes de conectar los módulos de proyección a la corriente compruebe la potencia nominal del enchufe. Si no está seguro de qué tipo de corriente hay en su edificio, póngase en contacto con el administrador o con un electricista cualificado.**

**Los equipos están diseñados para funcionar con sistemas monofásicos con una toma a tierra. Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no enchufe nada a otro tipo de sistemas de alimentación.**

### 4.1.2 Datos

Las unidades de proyección de una Pantalla mural OverView D están conectadas a las tarjetas gráficas de un controlador Barco, mientras que el proyector como si fuera una interfaz DVI.

**Los módulos de proyección con resolución SXGA+ presentan dos entradas DVI, lo que permite conectar dos fuentes simultáneamente. Después se selecciona la fuente a visualizar vía el OSD, así como el funcionamiento en caso de que falle la fuente, cf.** Source selection (Selección de fuentes).

### 4.1.3 Encendido y apagado

El proyector se enciende manualmente usando el interruptor [1] situado en la parte trasera del sistema.

**Antes de apagar (desconexión de la corriente) asegúrese de que el proyector está en el modo en espera. No apague nunca el interruptor cuando el proyector esté funcionando. Si lo hace, podrían perderse los últimos ajustes realizados.**

## 4.2 Encendido y apagado de las lámparas

### 4.2.1 Encendido de las lámparas

Para encender las lámparas proceda del siguiente modo:

- Asegúrese de que el proyector está encendido.
- Encienda la lámpara pulsando la tecla en espera del CONTROL REMOTO IR durante menos de un segundo.

Después de encender la lámpara, ésta brillará gradualmente hasta que se estabilice.

El equipo tiene una función de retardo de apagado que evita que la lámpara se apague en un período de 30 segundos.

### 4.2.2 Apagado de las lámparas

- Apague la lámpara pulsando la tecla en espera del CONTROL REMOTO IR durante más de un segundo.

Después del apagado, la función de retardo del encendido evita que se vuelva a encender en 30 segundos.

La conmutación del proyector al y desde el modo en espera, así como la selección de la lámpara activa, se realiza mediante el OSD.

Las labores de reparación o mantenimiento se podrán llevar a cabo usando la interfaz manual del usuario situada en la parte trasera del sistema.

# 5 Control

## 5.1 Control remoto

El proyector se puede controlar a distancia con un RS232 o una unidad de control remoto por IR (RCU).

**Modo de utilizar el RCU**

Apunte el RCU directamente a la pantalla.

Cuando use un control remoto inalámbrico, asegúrese de que se encuentra a una distancia a la que éste funcione (30 m en línea recta). La unidad de control remoto no funcionará correctamente si la ventana del sensor recibe una luz muy intensa o si hay obstáculos entre ella y el sensor de IR.

**Unidad de control remoto**

La unidad de control remoto (RCU) incluye un transmisor de infrarrojos (IR) a pilas que permite al usuario controlar el proyector a distancia.

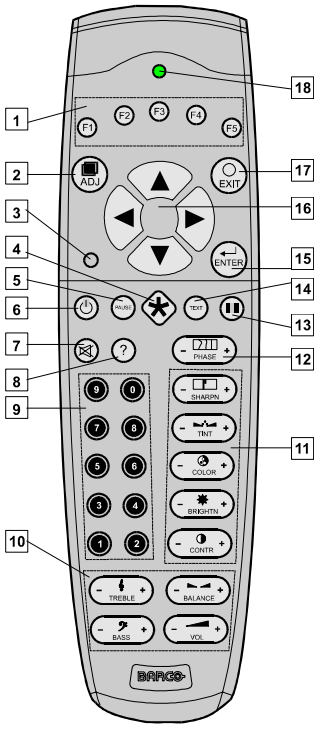



Figura 5-1
Unidad de control remoto por IR (RCU)

El control remoto se usa para controlar, adaptar y configurar el proyector. Incluye el almacenamiento automático de los controles de la imagen (brillo, contraste...) y la configuración. Utilice el RCU para cambiar entre el modo en espera y el de funcionamiento.

## 5.2 Terminología de los controles del RCU

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Teclas de función | no tienen función para este proyector. |
| 2 | ADJ | tecla de AJUSTE, para entrar o salir del modo de ajustes. |
| 3 | Tecla de dirección (Address) | (tecla embutida), para introducir la dirección del proyector (entre 0 y 9). Presione la tecla de dirección embutida con un bolígrafo y, a continuación, pulse un botón de un dígito entre 0 y 9. |
| 4 | Tecla de selección | no tiene función para este proyector. |
| 5 | PAUSE (PAUSA) | no tiene función para este proyector. |
| 6 | En espera | botón en espera, para arrancar el proyector cuando la corriente está encendida y apagarlo sin apagar el interruptor de la corriente. |
| 7 | Silencio | no tiene función para este proyector. |
| 8 | Ayuda | no tiene función para este proyector. |
| 9 | Botones de números | para introducir la dirección del control remoto |
| 10 | Controles de sonido | no tienen función para este proyector. |
| 11 | Controles de imagen | excepto para el brillo y el contraste, estas teclas no tienen función para este proyector. |
| 12 | PHASE (FASE) | no tiene función para este proyector. |
| 13 | Imagen fija | no tiene función para este proyector. |
| 14 | TEXT (TEXTO) | no tiene función para este proyector. |
| 15 | ENTER (INTRO) | para iniciar el modo de ajustes o para confirmar un ajuste o selección en este modo. |
| 16 | Teclas del cursor | para realizar selecciones del menú cuando está en el modo de ajustes.<br>**RCU**<br>tecla arriba<br>tecla abajo<br>tecla a la derecha<br>tecla a la izquierda<br>**para aumentar un valor use las teclas arriba o a la derecha. Para disminuirlo usa las teclas abajo o a la izquierda.** |
| 17 | EXIT (SALIR) | para salir del modo de ajustes o para desplazarse hacia arriba en dicho modo. |
| 18 | Indicación de funcionamiento del IR | se ilumina cuando se pulsa un botón del control remoto (se trata de un indicador visual para comprobar el funcionamiento del control remoto). |

## 5.3 Dirección del proyector

La dirección del proyector puede ajustarse a cualquier valor entre 0 y 255 (vea “dirección del proyector” en el capítulo “Modo de puesta en marcha”). Cuando se ajusta una dirección, el proyector puede controlarse mediante el RCU para las direcciones entre 0 y 9.

El proyector también puede controlarse mediante ordenador (por ejemplo, con un PC IBM (o compatible), Apple MAC, etc.) para las direcciones entre 0 y 255.

El proyector responderá al ajuste de el RCU en una dirección “0” independientemente de la dirección que se ajuste en el mismo proyector.

### 5.3.1 Uso del RCU

El RCU está previamente programado con la dirección 0 “dirección cero”. Con ella, cada proyector, sin excepción, atenderá las órdenes emitidas desde dicho RCU. Si se necesita controlar un proyector específico, introduzca la dirección del proyector en el RCU (sólo cuando dicha dirección esté entre 0 y 9). El proyector con la correspondiente dirección obedecerá a ese RCU específico.

### 5.3.2 Visualización de la dirección del proyector

Pulse la tecla de dirección (tecla embutida en el RCU) con un bolígrafo.

Para seguir usando el RCU con esa dirección específica, es necesario introducir la misma dirección con los botones de números (dirección entre 0 y 9) en los 5 segundos después de presionar la tecla de dirección. Por ejemplo, si la tecla de dirección muestra 003, pulse el botón “3” en el RCU para ajustar la dirección y adaptarse a la dirección del proyector. No pulse los botones 003. Esto situará el control remoto en “0" y controlará todos los proyectores de la sala.

Pero si desea introducir una dirección con dos dígitos, por ej. 53, tendrá que pulsar “053”, de lo contrario el proyector aceptará el primer dígito (5) como su dirección.

Si no se introduce la dirección en 5 segundos, el RCU volverá a su dirección predeterminada (dirección cero), controlando todos los proyectores de la sala.

### 5.3.3 Modo de programar la dirección en el RCU

Pulse la tecla de dirección (tecla embutida en el RCU) con un bolígrafo e introduzca la dirección con los botones de números en los 5 segundos siguientes a pulsar la tecla de dirección. La dirección puede ser cualquier dígito entre 0 y 9.

### 5.3.4 Controles de la imagen con acceso directo.

Si se desactiva el regulador óptico (por ejemplo, porque está estropeado), el brillo y el contraste podrán controlarse directamente vía el RCU de IR. Cuando se pulsa Brillo o Contraste, en la pantalla aparecerá un cuadro de texto con una barra escalable, un icono y el nombre de la función de control, por ej., “brightness..." (brillo). Esto solo tiene lugar si está encendido Textbox en el menú de instalación. La longitud de la barra escalable y el valor de la indicación numérica muestran el ajuste memorizado para esta fuente. La barra escalable cambia conforme se pulsan las flechas del RCU.

Los ajustes de la imagen se guardan en el archivo de imagen.

**Control del brillo**

Para conseguir una buena reproducción de la imagen es importante un ajuste correcto del brillo.

Para subirlo, use el botón +.

Para bajarlo, use el botón -.

**Control del contraste**

Para conseguir una buena reproducción de la imagen es importante un ajuste correcto del contraste.

Ajústelo al nivel que prefiera de acuerdo con las condiciones de iluminación de la sala.

Para subirlo, use el botón +.

Para bajarlo, use el botón -.

**Tan pronto como el controlador óptico esté nuevamente activo, estos ajustes quedarán invalidados.**

# 6 Estructura del menú

## 6.1 Aspectos generales

El OverView DL tiene incorporado un menú de barra tipo PC que le permite un fácil acceso a los diferentes parámetros necesarios para la configuración del proyector.

Este menú se activa pulsando ADJ.

Los elementos del menú que no están activos aparecen en gris.

Los comandos que requieren un conocimiento experto son solamente accesibles para los usuarios avanzados mediante una contraseña.

## 6.2 Disposición del menú

La existencia de un submenú se indica mediante una flecha blanca.

Tres puntos suspensivos indican que el elemento del menú esconde un cuadro de diálogo o de texto.

Un punto indica la opción que se ha seleccionado.

Los menús o los elementos en gris no están disponibles en esta versión de software.

### 6.2.1 Navegación

Utilice las teclas del cursor del RCU para navegar por los menús o los submenús.

Pulse Enter para seleccionar un elemento del menú.

Pulse Enter para abrir el submenú.

Pulse Exit para salir de los menús o submenús.

## 6.3 Activación de la barra del menú

Pulse la tecla ADJ del RCU para ver la barra del menú.

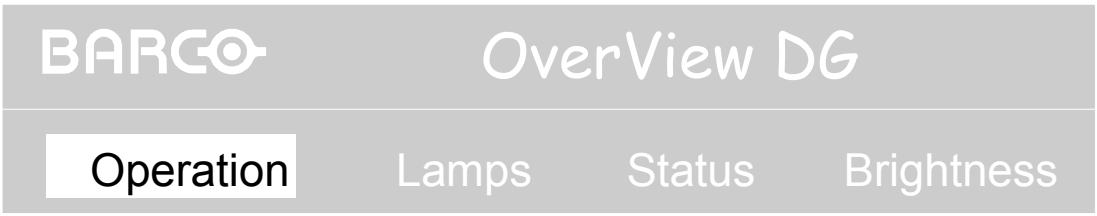



Figura 6-1
Barra del menú

Utilice la tecla del cursor del RCU para seleccionar un menú. Introduzca Enter para activarlo.

## 6.4 Menú de funcionamiento

El menú de funcionamiento está formado por los elementos **Background (Fondo)**, **Message Box (Cuadro de mensajes)**, **Error Box (Cuadro de errores)**, **Startup screen (Pantalla de inicio)**, **Language (Idioma), y** –sólo en el caso de la resolución SXGA+– **Source Selection (Selección de fuentes)**.

**Solo los módulos de proyección con SXGA+ ofrecen Source Selection.**

### 6.4.1 Background (Fondo)

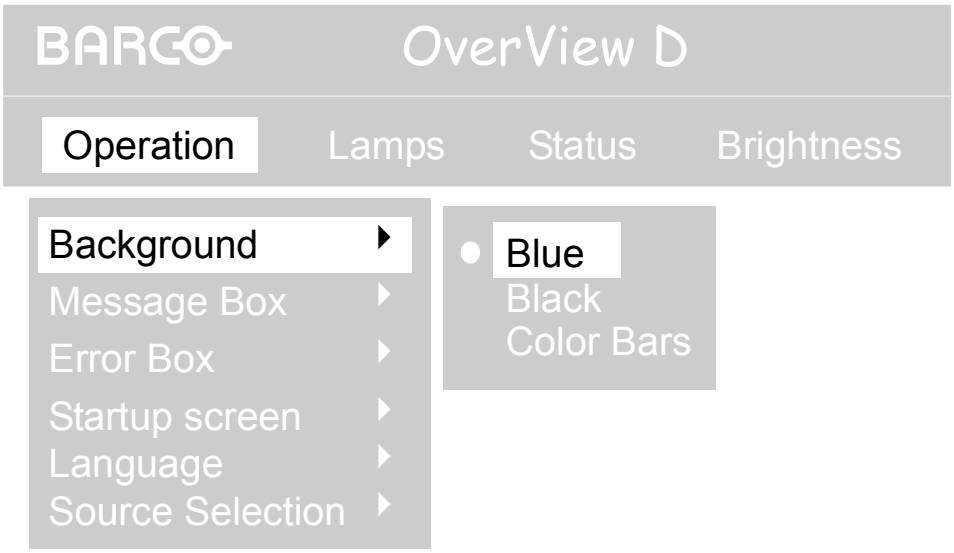



Figura 6-2
Menú de funcionamiento, Fondo

Si no hay ninguna señal conectada a este proyector, el fondo será negro, una pantalla azul o barras de color, dependiendo de los ajustes de fondo.

Para seleccionar el fondo, proceda del siguiente modo:

- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar Background.
- Pulse ENTER para realizar la selección.
- El fondo seleccionado se indicará con un punto blanco.
- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar el fondo seleccionado.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

### 6.4.2 Message box (Cuadro de mensajes)

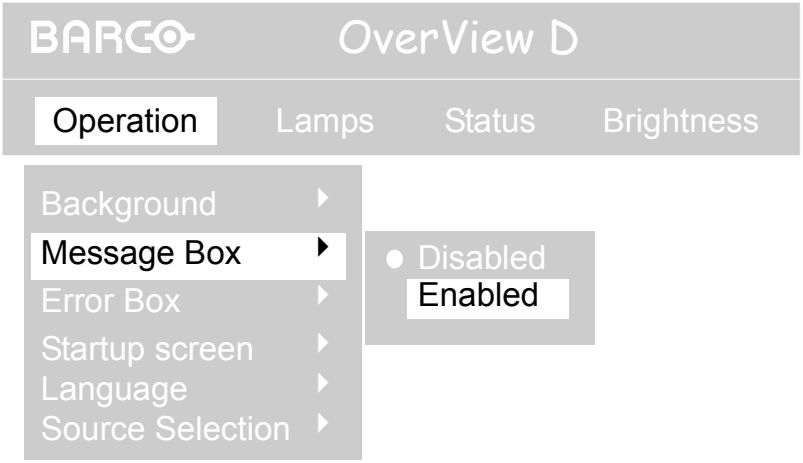



Figura 6-3
Menú de funcionamiento, Cuadro de mensajes

**Se pueden mostrar o esconder (superponer la aplicación) los cuadros de mensajes.**

- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar Message Box.
- Pulse ENTER para realizar la selección.
- El estado seleccionado se indicará con un punto blanco.
- Pulse la tecla del cursor hacia arriba o hacia abajo para sobreiluminar Disabled (Deshabilitado) o Enabled (Habilitado).
- Pulse ENTER para realizar la selección.

### 6.4.3 Error box (Cuadro de errores)

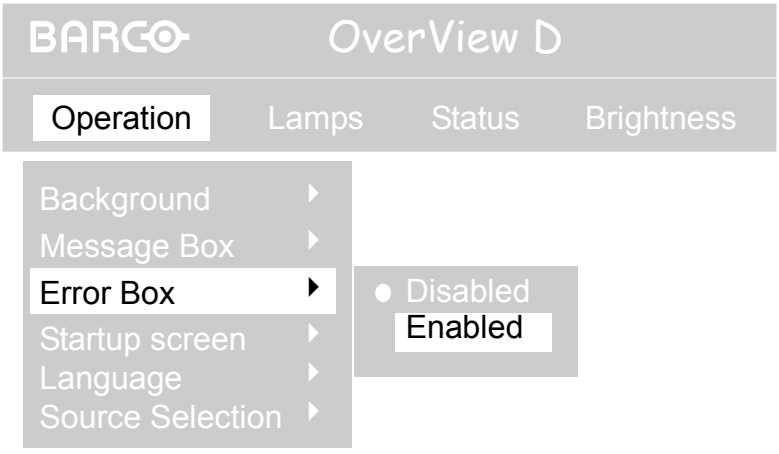



Figura 6-4
Menú de funcionamiento, Cuadro de errores:

**Se pueden mostrar o esconder (superponer la aplicación) los cuadros de errores.**

- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar Error Box.
- Pulse ENTER para realizar la selección.
- El estado seleccionado se indicará con un punto blanco.
- Pulse la tecla del cursor hacia arriba o hacia abajo para sobreiluminar Disabled (Deshabilitado) o Enabled (Habilitado).
- Pulse ENTER para realizar la selección.

### 6.4.4 Startup Screen

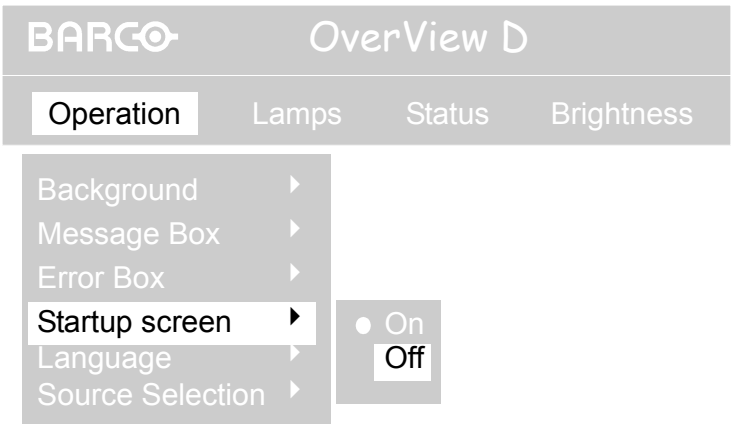



Figura 6-5
Menú de funcionamiento, Pantalla de inicio

Este comando enciende o apaga la pantalla de inicio. Si se enciende, al arrancarlo el proyector muestra la información de identificación.

- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar Startup screen.
- Pulse ENTER para realizar la selección.
- El estado seleccionado se indicará con un punto blanco.
- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar el elemento que desee.

  Pulse ENTER para realizar la selección.

### 6.4.5 Language (Idioma)

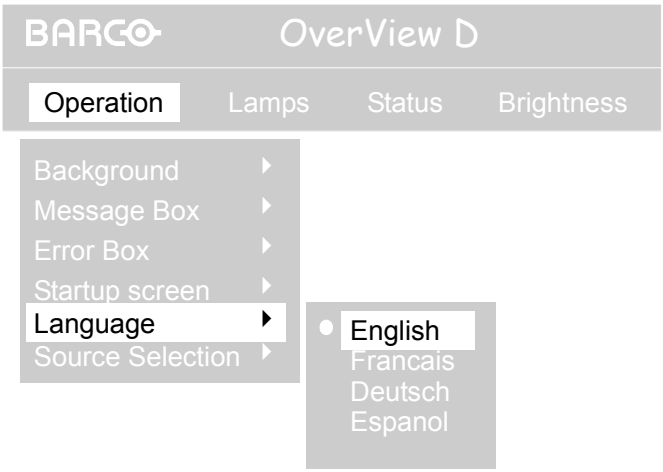



Figura 6-6
Menú de funcionamiento, Idioma

La lista de idiomas que pueden seleccionarse para los menús depende del software del proyector. En el caso del OVERVIEW D, el único idioma es el inglés.

El idioma activo se indicará con un punto blanco.

Los idiomas que no se encuentran disponibles están en gris.

## 6.4.6 Source selection (Selección de fuentes)

**Este menú solamente está disponible para la resolución SXGA+.**

Las unidades de proyección con resolución SXGA+ ofrecen dos entradas DVI-D, por lo que se pueden conectar dos fuentes simultáneamente. La selección de la fuente se realiza en el menú Source Selection. Se encuentran disponibles los siguientes modos operativos: Manual, Auto y Conmutación programada.

- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar Source Selection.
- Pulse ENTER para realizar la selección.
- El estado seleccionado se indicará con un punto blanco.
- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar el modo operativo que desee.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

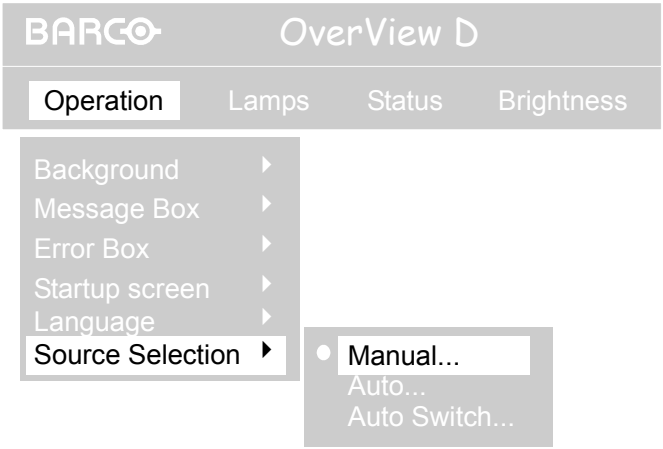



Figura 6-7
Menú de funcionamiento, Selección de fuente

**Manual**

Al seleccionar este comando aparece un cuadro de diálogo en el que se puede seleccionar la fuente:

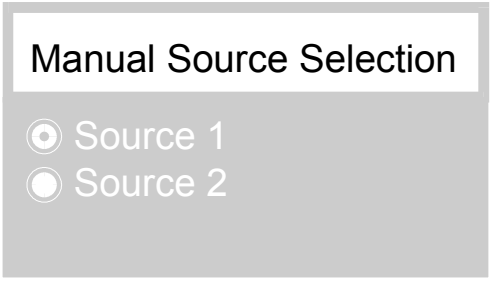



Figura 6-8
Menú de funcionamiento, Selección de fuente, Manual

Seleccione la fuente que desee (Source 1 o Source 2). Se mostrará dicha fuente. En caso de que falle, se mostrará el fondo como se seleccionó en **Operation | Background** (barra de color, azul, negro), sin importar si hay o no una señal aplicada a la fuente 2. El estado de Source 2 no tiene repercusión en el funcionamiento.

En este modo de funcionamiento, el comportamiento es el mismo que solamente con una entrada DVI-D, excepto que existe la posibilidad de conectar dos fuentes y seleccionar alternativamente una de ellas sin la necesidad de volver a realizar el cableado.

**Auto**

Al seleccionar este comando aparece un cuadro de diálogo en el que se puede seleccionar la fuente. Esta fuente siempre tendrá la prioridad más alta y se visualizará siempre que se pueda. En el caso de que falle la señal, el sistema cambiará automáticamente a la otra fuente. Tan pronto como esté nuevamente activa la fuente seleccionada, el sistema volverá a cambiarla. Solamente en el caso de que no se encuentre ni la fuente 1 ni la 2, se mostrará el fondo como el **Operation | Background** (barra de color, azul, negro) seleccionado.

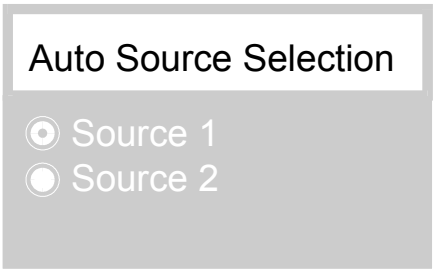



Figura 6-9
Menú de funcionamiento, Selección de fuente, Auto

**Auto Switch (Conmutación programada)**

Al seleccionar este comando aparece un cuadro de diálogo en el que se puede seleccionar la fuente. Mientras que esta fuente se halle presente, también tendrá prioridad. Tan pronto como la fuente seleccionada no esté disponible, el sistema cambia a la otra fuente, asignando también la prioridad a dicha fuente. Incluso si la fuente mostrada originalmente está presente de nuevo, no se cambiará a menos que falle la otra.

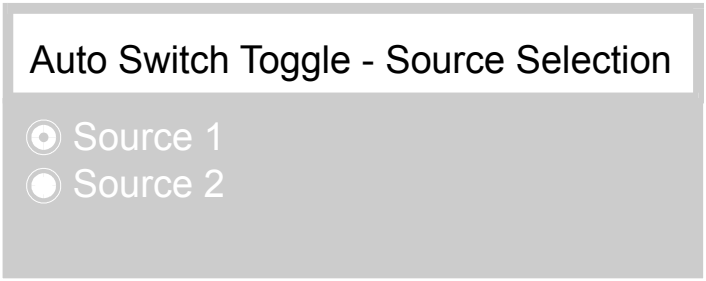



Figura 6-10
Menú de funcionamiento, Selección de fuente, Conmutación programada

**Source selection (Selección de fuentes): resumen**

**En el modo Manual y en el modo Auto se mantendrá la selección de fuente a menos que expresamente se cambie.**

**En el modo Auto Switch, la selección de fuente se mantendrá mientras se encuentre presente la fuente seleccionada. Después cambiará a la otra.**

En las siguientes tablas se muestran todos los casos posibles para conectar la fuente 1 y la 2, así como el comportamiento en cada uno de los modos de funcionamiento: Manual, Auto, Auto Switch.

Punto de inicio: en los tres modos de funcionamiento está seleccionada la fuente 1.

| Fuente 1 / DVI 1 | Fuente 2 / DVI 2 | Modo Manual | Modo Auto | Modo Auto Switch |
|---|---|---|---|---|
| | | fuente seleccionada: permanecerá la fuente 1 durante todas las combinaciones | fuente seleccionada: permanecerá la fuente 1 durante todas las combinaciones | fuente seleccionada (prioridad): alternará entre la fuente 1 y la 2 |
| | | fuente 1 | fuente 1 | fuente 1 <--> fuente 2 |
| sin conectar | sin conectar | fondo | fondo | fondo, prioridad = fuente 1 |
| sin conectar | se conecta | fondo | cambia a fuente 2 | cambia a fuente 2, prioridad = fuente 2 |
| sin conectar | presente | fondo | muestra la fuente 2 | muestra la fuente 2, prioridad = fuente 2 |
| sin conectar | se desconecta | fondo | cambia a fondo | cambia a fondo, prioridad = fuente 2 |
| se conecta | sin conectar | cambia a fuente 1 | cambia a fuente 1 | cambia a fuente 1, prioridad = fuente 1 |
| se conecta | se conecta | cambia a fuente 1 | cambia a fuente 1 | cambia a fuente 1, prioridad = fuente 1 |
| se conecta | presente | cambia a fuente 1 | cambia a fuente 1 | muestra la fuente 2, prioridad = fuente 2 |
| se conecta | se desconecta | cambia a fuente 1 | cambia a fuente 1 | cambia a fuente 1, prioridad = fuente 1 |
| presente | sin conectar | muestra la fuente 1 | muestra la fuente 1 | muestra la fuente 1, prioridad = fuente 1 |
| presente | se conecta | muestra la fuente 1 | muestra la fuente 1 | muestra la fuente 1, prioridad = fuente 1 |
| presente | presente | muestra la fuente 1 | muestra la fuente 1 | muestra la fuente 1, prioridad = fuente 1 |
| presente | se desconecta | muestra la fuente 1 | muestra la fuente 1 | muestra la fuente 1, prioridad = fuente 1 |
| se desconecta | sin conectar | cambia a fondo | cambia a fondo | cambia a fondo, prioridad = fuente 1 |
| se desconecta | se conecta | cambia a fondo | cambia a fuente 2 | cambia a fuente 2, prioridad = fuente 2 |
| se desconecta | presente | cambia a fondo | muestra la fuente 2 | muestra la fuente 2, prioridad = fuente 2 |
| se desconecta | se desconecta | cambia a fondo | cambia a fondo | cambia a fondo, prioridad = fuente 1 |

**En el modo Auto Switch, tan pronto como se cambia la fuente, se cambia también la prioridad.**

## 6.5 Menú Lamps (Lámparas)

Utilice el menú Lamps para seleccionar la lámpara activa, un modo de funcionamiento, para optimizar el ajuste de la lámpara y ver y modificar los tiempos de ejecución.

### 6.5.1 Active lamp (Lámpara activa)

El OverView D tiene un sistema de doble lámpara para conseguir el 100% de disponibilidad del proyector. Se puede seleccionar el modo de funcionamiento mediante el comando Mode del menú Lamps:

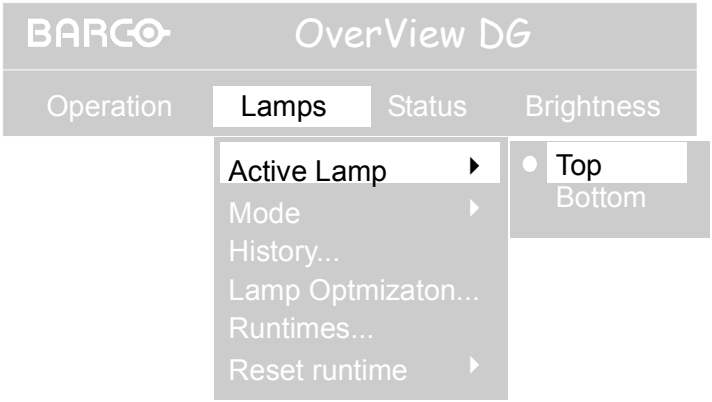



Figura 6-11
Menú Lamps, Modo

La lámpara activa es la que está iluminada en el DMD. La lámpara activa seleccionada se indicará con un punto blanco.

Para cambiar la lámpara activa proceda del siguiente modo:

- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar **Active Lamp**.
- Pulse **ENTER** para realizar la selección.
- Utilice la tecla del curso para sobreiluminar la lámpara activa que desee.
- Pulse **ENTER** para realizar la selección.

Dependiendo del modo de funcionamiento del proyector, el cambio de la lámpara activa inicia diferentes acciones:

**Modo Espera en frío o Conmutación programada**

En este modo de funcionamiento, la lámpara activa está encendida y la segunda apagada. Por tanto, cuando se cambia la lámpara activa, la segunda tiene que encenderse primero (y la otra apagarse). Puesto que lleva algún tiempo que la lámpara se estabilice, la imagen mostrada tendrá un menor brillo al principio. Tras unos instantes, la imagen mostrará el anterior brillo.

En estos modos de funcionamiento, solo se puede realizar un cambio posterior de la lámpara activa después del ciclo de enfriado de la primera lámpara (unos 30 seg.).

**Modo de Espera en caliente**

En este modo de funcionamiento las dos lámparas están encendidas. Por tanto, cuando se cambia la lámpara activa, no hay una repercusión visible en la imagen mostrada (ambas lámparas están ajustadas para tener el mismo brillo).

Puesto que ambas lámparas son una, se puede realizar inmediatamente un segundo cambio de la activa.

## 6.5.2 Mode (Modo)

**Solo se puede seleccionar Espera en caliente si ha sido habilitado por un técnico de Barco (a petición especial).**

**Si está deshabilitado, este modo se verá en gris.**

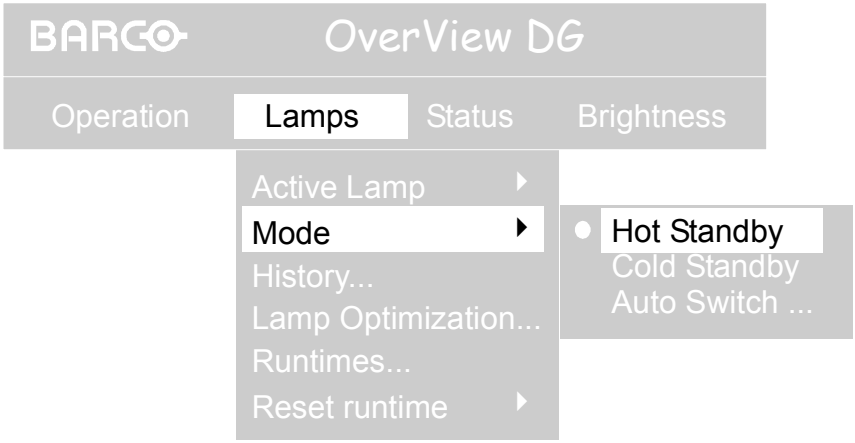



Figura 6-12
Menú Lamps, Modo

Para seleccionar el modo de funcionamiento proceda de la siguiente manera:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar **Mode**.
- Pulse **ENTER** para realizar la selección.
- El modo de funcionamiento seleccionado se indicará con un punto blanco.
- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar el modo de funcionamiento que desee.
- Pulse **ENTER** para realizar la selección.

**Se mostrará un cuadro de mensaje para confirmar la selección:**

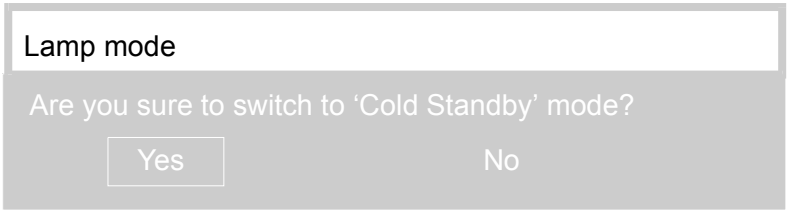



Figura 6-13
Menú Lamps, cuadro de mensaje para confirmar la selección

En **espera en caliente** las dos lámparas están encendidas. En caso de que falle una lámpara, se conmuta inmediatamente el flujo luminoso de la otra para iluminar el sistema óptico, no notándose casi ningún efecto en la información mostrada. No hay pérdida de información ni impacto sobre la calidad, y el tiempo de conmutación es de aproximadamente un segundo.
En el modo de **espera en frío**, la segunda lámpara sólo está encendida en caso de que se produzca un fallo en la lámpara activa. Puesto que la segunda lámpara necesita aproximadamente un minuto para alcanzar una temperatura de funcionamiento estable, al principio, la pantalla tendrá un brillo reducido. Los contenidos de la información, no obstante, estarán disponibles casi sin interrupción.
El modo de **conmutación programada** es una versión especial del modo de **espera en frío**: las lámparas están activas por turnos. Al encenderse la lámpara algunos minutos antes, el cambio de la otra lámpara se percibe igualmente como en el modo de **espera en caliente**: no se aprecia efecto alguno sobre la información mostrada y no hay pérdida de la misma ni impacto en la calidad.

Se puede seleccionar el tiempo de activación de la lámpara entre 12 y 500 horas. Así, cuando se selecciona Auto Switch, emergerá un cuadro de diálogo para introducir el tiempo de ciclo de la conmutación programada:

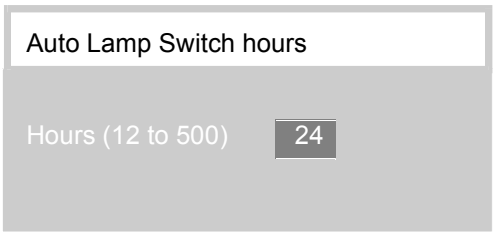



Figura 6-14
Menú Lamps, definición del tiempo de ciclo de la conmutación programada

Para ajustar el tiempo de conmutación proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar el campo de entrada.
- Use las teclas numéricas del control remoto por IR para introducir las horas deseadas.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

### 6.5.3 History (Histórico)

Utilice este comando para ver la lista de los números de serie y el tiempo de ejecución de las lámparas.

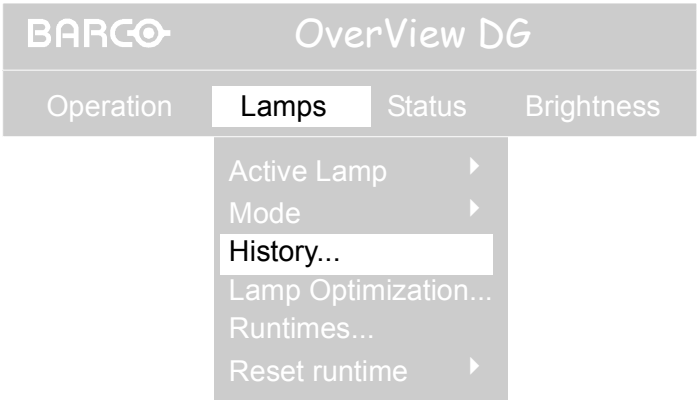



Figura 6-15
Menú Lamps, Histórico

Para ver el histórico de las lámparas proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar History.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Se mostrará un cuadro de diálogo con los números de serie y los tiempos de ejecución de las lámparas empleadas.

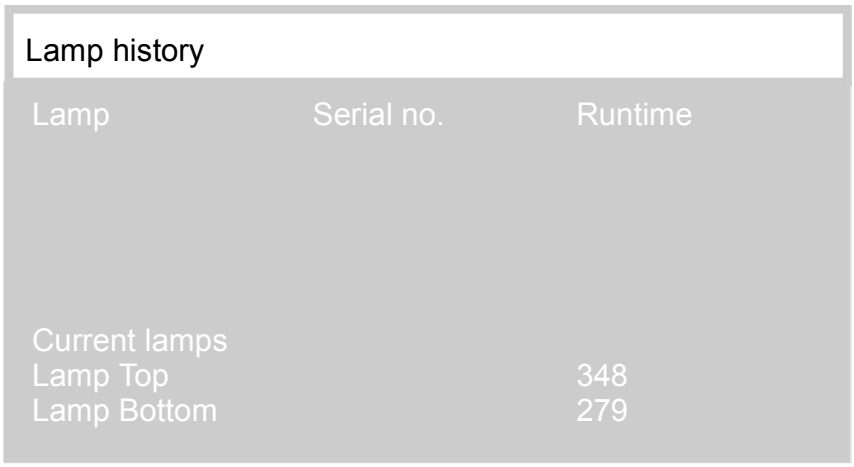


Figura 6-16
Diálogo mostrando el histórico de las lámparas del proyector

### 6.5.4 Lamp optimization (Optimización de las lámparas)

Al estar el haz de luz gobernado por un espejo, será la posición de éste junto con las propiedades de la lámpara lo que determinará el rendimiento de luz.

Durante el procedimiento de optimización de las lámparas, se mide la salida de luz de la activa dependiendo del ángulo de inclinación del espejo y se determina la posición optimizada de éste con respecto a dicha lámpara.

El procedimiento deberá llevarse a cabo con las dos lámparas. Las posiciones optimizadas se guardan de forma independiente para cada una de las lámparas, de modo que, después del ajuste del movimiento de elevación y el cambio de la lámpara activa, se ajustará la posición del espejo en consecuencia.

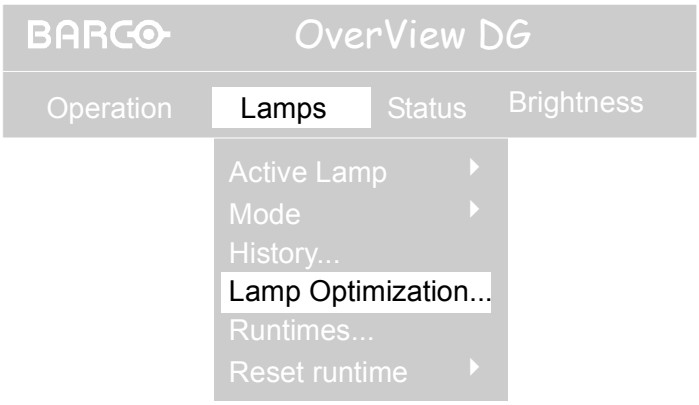



Figura 6-17
Menú Lamps, Optimización de las lámparas

**Este procedimiento optimiza el acoplamiento de la lámpara activa en el sistema óptico del proyector y se activa inmediatamente seleccionando el comando Lamp Optimization. Durante el mismo, la pantalla se oscurece durante unos 30 segundos.**

- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar Lamp Optimization.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Se mostrará el siguiente cuadro de mensaje:

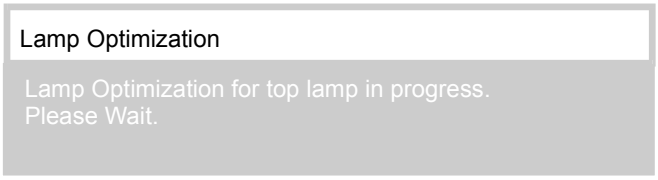



Figura 6-18
Optimización de las lámparas en curso

Se guardarán individualmente los resultados de los ajustes de optimización de cada lámpara. Por tanto, después de cambiar la lámpara activa, no se necesita realizar el procedimiento de optimización, sino que la lámpara volverá automáticamente a la anterior posición, que está mejor determinada.

No obstante, cuando se cambie la lámpara, se recomienda seleccionar Lamp Optimization, puesto que la nueva tendrá unos parámetros diferentes, siendo necesario ajustarla de nuevo.

### 6.5.5 Runtimes (Tiempos de ejecución)

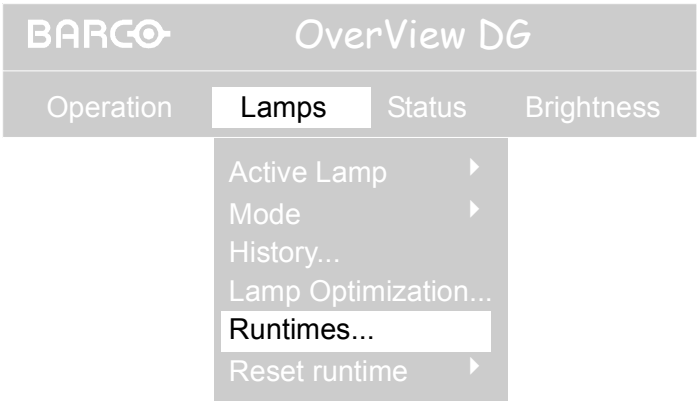



Figura 6-19
Menú Lamps, Tiempos de ejecución

El comando Runtimes muestra un cuadro de diálogo en el que se pueden ver los tiempos de ejecución de las lámparas y del proyector.

Para comprobar los tiempos de ejecución, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar Runtimes.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

El diálogo Runtime se muestra cuando se presentan los tiempos de ejecución de las dos lámparas y el proyector.

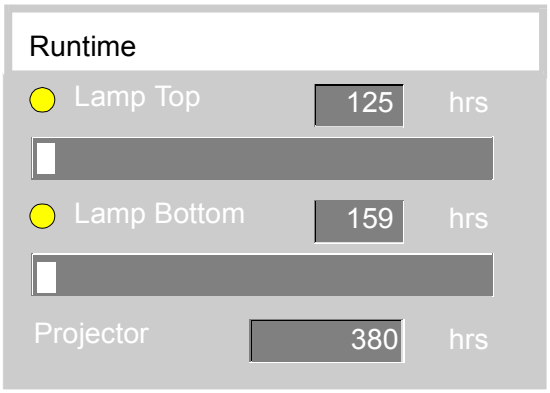



Figura 6-20
Cuadro de diálogo de los tiempos de ejecución

### 6.5.6 Reset runtime (Reinicio de los tiempos de ejecución)

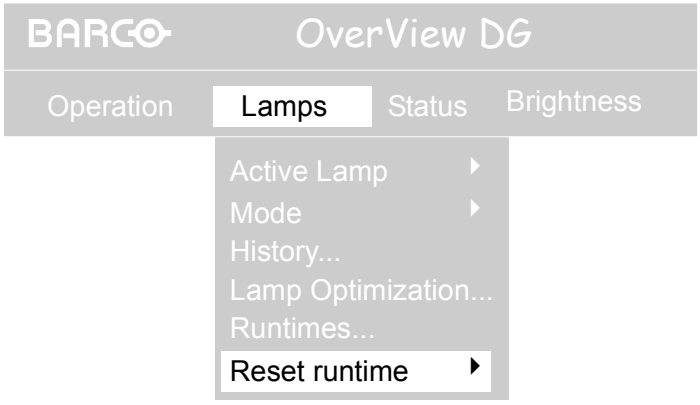



Figura 6-21
Reinicio de los tiempos de ejecución

Después de cambiar la lámpara, se debe introducir el número de serie de la nueva.

El comando Reset runtime muestra el diálogo para introducir el número de serie.

Para ello, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar Reset runtime.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Se mostrará el siguiente diálogo:

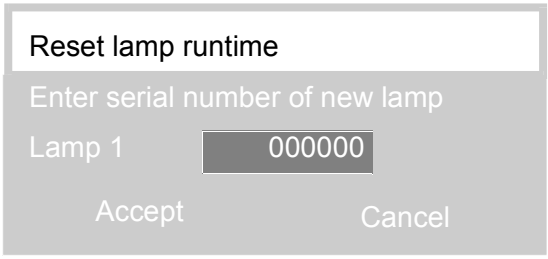



Figura 6-22
Diálogo para introducir el número de serie de una lámpara nueva

- Utilice las teclas del cursor para sobreiluminar el campo de entrada.
- Use las teclas numéricas del RCU para introducir el número de serie de la lámpara nueva.
- Haga clic en Accept (Aceptar) para activar el número de serie.

## 6.6 Menú Status (Estado)

Este menú permite comprobar y controlar los parámetros de identificación del proyector así como ajustar algunas de las características de funcionamiento.

### 6.6.1 Identification (Identificación)

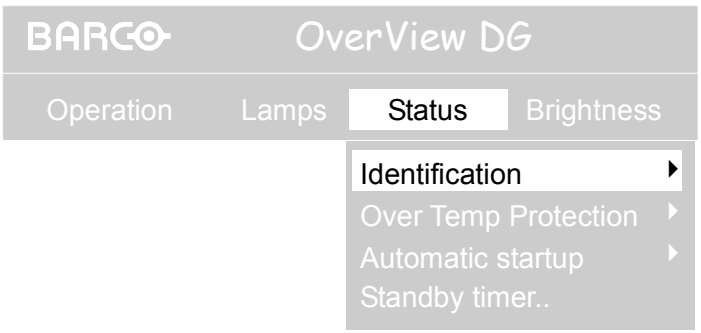



Figura 6-23
Menú Status, Identificación

Para ver la identificación del proyector, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar Identification.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Se abrirá un submenú con las entradas Short (Corta) y Long (Larga).

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar la información de estado que desee.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Si se selecciona Short, aparecerá el siguiente diálogo que muestra el tipo, dirección, versión de software, velocidad de transmisión, orientación y números de serie del proyector:

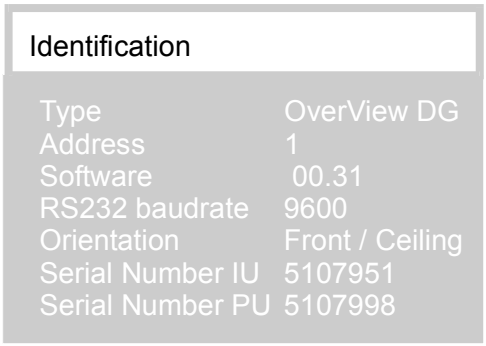



Figura 6-24
Identificación corta del proyector: cuadro de diálogo con las propiedades del proyector

**Este cuadro de diálogo también se muestra durante el inicio del proyector si está habilitada la pantalla operation|startup.**

Si se selecciona Long, se mostrará una lista de parámetros, que muestra información importante para el servicio técnico de Barco.

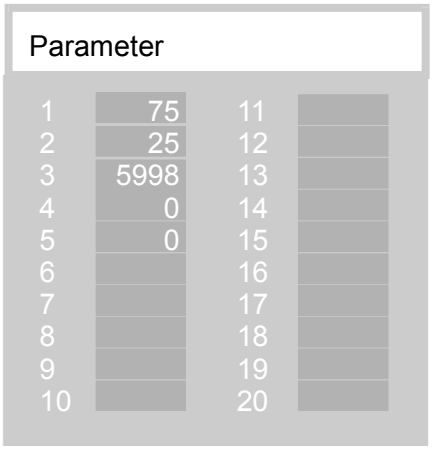



Figura 6-25
Identificación larga del proyector: cuadro de diálogo mostrando la información de puesta en marcha

## 6.6.2 Error

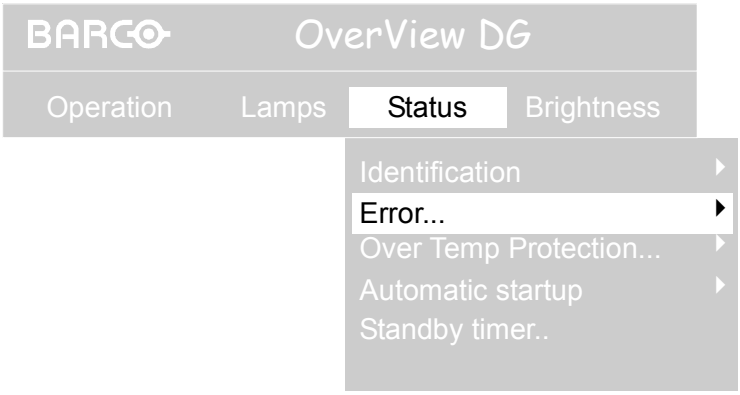



Figura 6-26
Menú de estado: Error

Al seleccionar la entrada Error del menú, se muestra un submenú con el estado de las propiedades del proyector. Este submenú incluye las siguientes entradas:

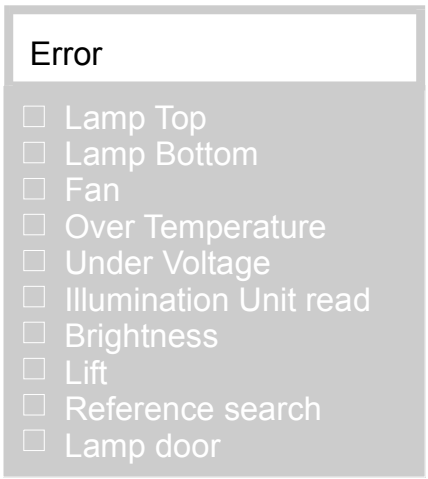



Figura 6-27
Submenú de errores

Periódicamente se comprueban las propiedades. En el caso de que se produzca un estado crítico (por ejemplo, que la puerta de la lámpara esté abierta, lo que significa que no puede funcionar correctamente el ciclo de

enfriamiento), se marca la casilla de verificación. Si se resuelve la situación que motivó el estado crítico, cuando se compruebe la siguiente vez el estado, la casilla estará sin marcar.

**Lámpara superior / lámpara inferior**

Si la lámpara activa falla durante el funcionamiento o si falla el encendido de la inactiva se producirá el correspondiente error de lámpara.

Se activará el bit de error de lámpara y no se podrá mover ya el elevador de la lámpara.

Este error deber reiniciarse manualmente.

**Para reiniciar el error, pulse el conmutador On/Res. situado en la parte trasera del sistema durante unos 6 segundos.**

Reinicio del error

- una vez, sin hacer nada más, para asegurarse de que lámpara está realmente estropeada
- después de cambiar una lámpara

El comportamiento del sistema diferirá dependiendo del modo de funcionamiento. En el modo de espera en caliente, después de reajustar el error, se encenderá la lámpara. Cuando el encendido se realiza correctamente y la lámpara se ha encendido, se podrá mover nuevamente el elevador. Si falla el encendido, se ajusta de nuevo el error de lámpara y el elevador permanece bloqueado.

En el modo de espera en frío, al ser la lámpara sustituida la inactiva, después de reiniciar el error no se realiza una verificación de la lámpara, permaneciendo apagada. Se puede mover nuevamente el elevador. Si después el sistema cambia la lámpara activa mediante el elevador, se intentará iluminar la nueva. Si falla, se activará de nuevo el bit de error y en el plazo de 5 segundos el proyector volverá a cambiarse a la lámpara que estaba activa. A continuación, el elevador quedará bloqueado nuevamente.

**En Espera en frío, después de cambiar la lámpara activa, la que había estado activa en ese momento sólo se apagará si la segunda lámpara se enciende.**

**Ventilador**

La serie OverView D utiliza dos ventiladores: uno que está situado detrás del marco del filtro y conectado a la unidad de iluminación y la de proyección, y otro que está debajo de la lámpara inferior.

Los dos son necesarios para el funcionamiento del OverView D, y en el caso de que alguno no funcione, será necesario cambiarlo inmediatamente.

El estado de los dos ventiladores se puede conocer mediante el LED asociado. (el LED de los ventiladores es el inferior de los tres LEDs de estado).

LED verde: los dos ventiladores funcionan

LED rojo (estático): los ventiladores están apagados

LED rojo (parpadeante): se ha producido un error en un ventilador. Al menos uno de los ventiladores no funciona.

El error de los ventiladores se actualiza automáticamente. No sirve de nada reiniciar el error manualmente puesto que el ventilador está controlado de forma permanente. Cuando se resuelva el error, el bit de error se restablerá automáticamente. En caso de que el error persista, su bit se ajustará (nuevamente).

En el caso de que el error no se reinicie automáticamente, póngase en contacto con el servicio técnico de Barco.

**Exceso de temperatura**

Un sensor situado detrás del espejo inclinado de la unidad de iluminación comprueba la temperatura. En el caso de que se produzca una temperatura crítica (40ºC), se activará el bit de exceso de temperatura, el contador del ciclo de apagado iniciará la cuenta atrás y el proyector se apagará en cinco minutos para evitar posibles daños en el sistema.

Si se desea, se puede deshabilitar el contador de desactivación y, por consiguiente, la protección de temperatura.

**Resulta muy recomendable NO desactivar la protección de exceso de temperatura.**

En caso de que la temperatura descienda por debajo del límite crítico dentro del período de cuenta atrás, el contador se detendrá y el bit de exceso de temperatura se restablecerá automáticamente.

**Error de caída de tensión**

Este error se produce si la tensión del panel de corrección del factor de potencia está por debajo del límite crítico.

Si está habilitada la parada del DMD, éste se detendrá después de 10 ms.

Si se resuelve el error durante este tiempo, cosa prácticamente imposible, la parada del DMD no se llevará a cabo.

**Lectura de la unidad de iluminación**

Este error se produce si no hay comunicación I²C entre la unidad de iluminación y la de proyección.

Normalmente ocurre al encender el proyector.

Si está activado este bit de error, el motor regulador y el de los espejos de la unidad de iluminación no están funcionando.

- Apague el proyector, compruebe el cable de la corriente y vuelva a encenderlo.

**No se recomienda restablecer manualmente el error, puesto que esto sólo afecta al bit de error y no al error en sí mismo.**

**Brillo**

El brillo se comprueba regulamente con respecto al objetivo. Si el brillo es demasiado alto o demasiado bajo, se activará la casilla de verificación de brillo.

**No tiene sentido llevar a cabo un reinicio manual de este error.**

**Error del elevador**

Este error se produce si el elevador no llevó los conmutadores a sus posiciones finales más elevadas y más bajas respectivamente.

**No tiene sentido llevar a cabo un reinicio manual de este error.**

Para solucionar este problema, póngase en contacto con el servicio técnico de Barco.

**Búsqueda de referencia**

Este error se produce si el regulador mecánico no puede encontrar su posición de referencia.

La versión de firmware 2.0 ofrece un nuevo algoritmo que asegura que hay al menos algo de luz en la pantalla.

Con la version 1.x la pantalla permanece oscura.

Apague el proyector y vuelva a encenderlo de nuevo. Si el error persiste, póngase en contacto con el servicio técnico de Barco.

**Puerta de la lámpara**

Este error de produce si la puerta de la lámpara está abierta. Cuando se activa el bit de error se inicia un contador y, si la puerta no se cierra dentro del ciclo de 15 minutos de dicho contador, el proyector se apagará. Si la puerta se cierra en este plazo de tiempo, se restablecerán el bit de error y el contador, y el proyector realizará un reajuste del elevador de la lámpara tras cerrar la puerta. Esto es necesario, ya que el elevador de las lámparas podría estar en una posición cambiada.

## 6.6.3 Over temp protection (Protección de exceso de temperatura)

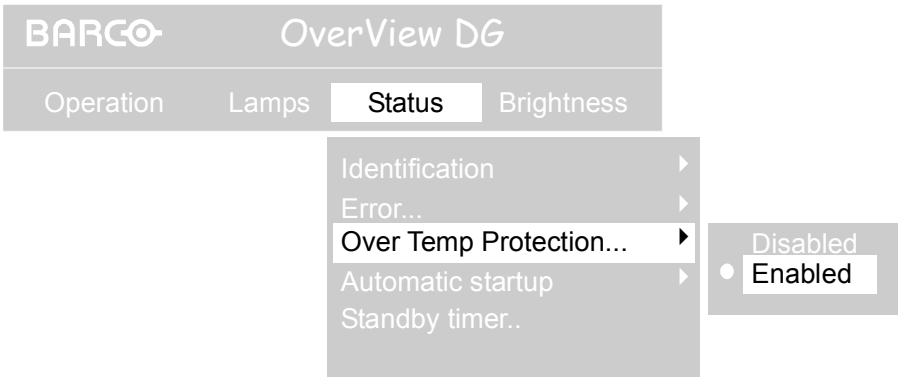



Figura 6-28
Menú de estado: Protección de exceso de temperatura

Para ver o activar/desactivar la protección de exceso de temperatura, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar Over temp Protection.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

El estado seleccionado se indicará con un punto blanco.

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar el estado que desee.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Este comando hace referencia al sensor de temperatura interna. Por defecto, está habilitado. En el caso de que se alcance una temperatura crítica, el proyector se apagará en el plazo de cinco minutos para evitar que se produzcan daños graves en el sistema. Se mostrará un mensaje de error.

Si lo desea, el cliente puede deshabilitarlo. No obstante, debe tenerse presente que el dispositivo puede resultar dañado.

**Resulta muy recomendable NO desactivar la protección de exceso de temperatura.**

## 6.6.4 Automatic startup (Encendido automático)

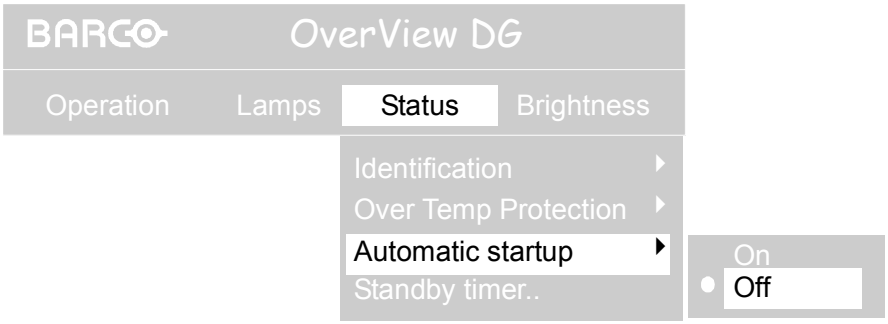



Figura 6-29
Menú Status, Encendido automático

Para ver o activar/desactivar el encendido automático, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar el Automatic startup.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

El estado seleccionado se indicará con un punto blanco.

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar el estado que desee.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Si el Automatic startup está en ON, el proyector se iniciará inmediatamente después de conectarlo a la corriente (con el interruptor de alimentación encendido).

Si el Automatic startup está en OFF, el proyector se pondrá en el modo de espera después de conectarlo a la corriente (con el interruptor de alimentación encendido).

## 6.6.5 Standby timer (Temporizador en espera)

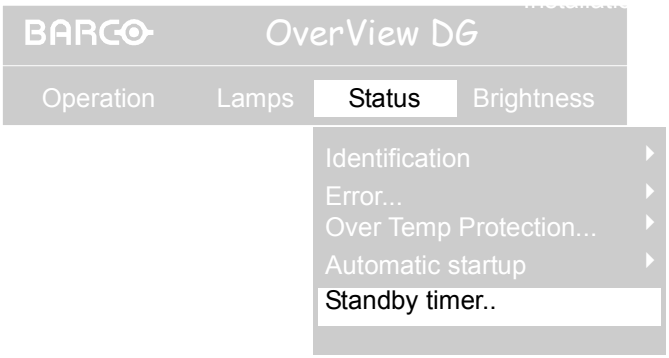



Figura 6-30
Menú Status, Temporizador en espera

Si no hay señal y el temporizador en espera está habilitado, se muestra un cuadro de diálogo y el proyector se apaga tras un período de tiempo determinado (ahorro de energía).

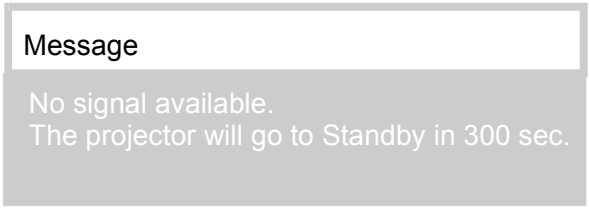



Figura 6-31
Cuadro de diálogo avisando sobre el cambio del proyector al modo en espera

Se puede ajustar el período de cuenta atrás en el cuadro de diálogo entre 180 y 3.600 segundos (valor predeterminado = 300). También se puede deshabilitar el temporizador.

Para habilitarlo y ajustar el período de la cuenta atrás proceda de la siguiente forma:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar el Standby timer.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Se mostrará un cuadro de diálogo:

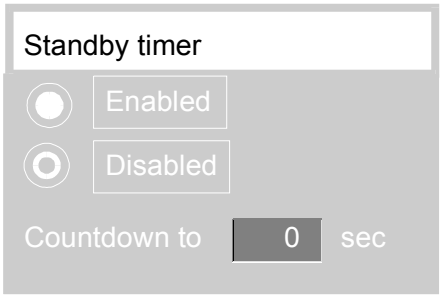



Figura 6-32
Cuadro de diálogo para controlar el temporizador en espera

El estado actual se indica mediante el botón seleccionado.

Para seleccionar el otro estado, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar el estado que desee.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Para comprobar el plazo de la cuenta atrás, proceda del siguiente modo:

- Utilice las teclas del cursor para buscar el campo de entrada.
- Introduzca el valor deseado mediante las teclas numéricas del RCU.
- Pulse ENTER para activarlo.

## 6.7 Menú Brightness (Brillo)

Este menú es para el regulador óptico, y se puede habilitar o deshabilitar.

**Si está en gris, tendrá que ser habilitado por un técnico de Barco.**

### 6.7.1 Set brightness (Ajuste del brillo)

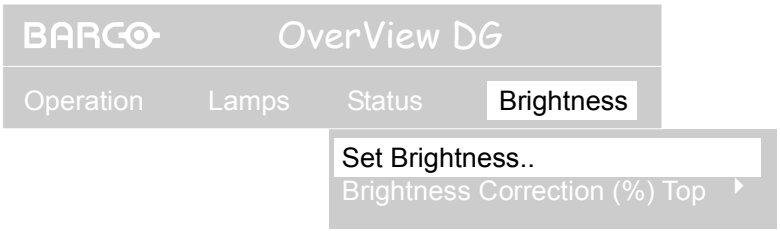



Figura 6-33
Menú Brightness, Ajuste del brillo

Las pantallas murales formadas por módulos de proyección OVERVIEW D se ajustan con un brillo homogéneo. Por tanto, todos los proyectores se ajustan individualmente para presentar este brillo común.

Este ajuste individual se realiza después de que los técnicos de Barco configuren la pantalla mural. En la pantalla, el brillo se mide mediante un luxómetro, y el sensor del regulador óptico (DIS) se calibra basándose en esta medición.

El usuario puede ajustar el brillo entre el 100% y el 50% por medio del regulador óptico. Este ajuste se puede realizar mediante el comando **Brightness|Set Brightness**.

Para ajustar el brillo, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar el Set Brightness.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Se muestra el siguiente cuadro de diálogo para modificar el valor objetivo:

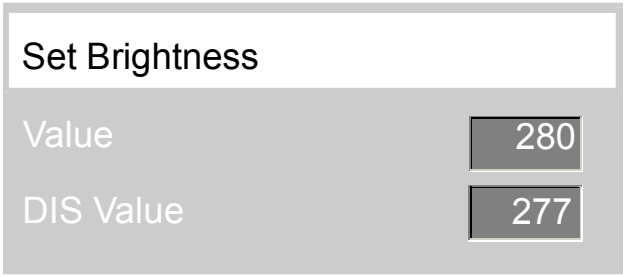



Figura 6-34
Diálogo para modificar el valor objetivo de brillo

Para editar el valor objetivo, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para activar el campo de entrada.
- Use las teclas numéricas del RCU para introducir un nuevo valor objetivo.

Se indica el valor DIS correspondiente.

Como se dijo anteriormente, el regulador óptico puede modificar el brillo entre el 100% y el 50%. Es obvio que el valor objetivo no puede superar el valor máximo posible (100%) o ser inferior al mínimo (50%). En caso de que el usuario introduzca un valor fuera de los límites se mostrará el mensaje:

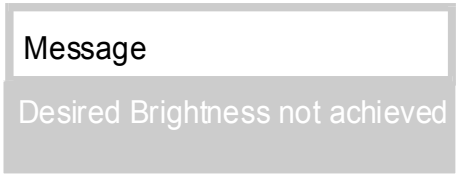



Figura 6-35
Aviso: El valor objetivo del usuario está fuera de los márgenes del regulador

**Nota: este mensaje no indica un fallo del regulador.**

**Indica que el regulador no puede alcanzar el valor deseado pero funciona en sus límites (100% ó 50% respectivamente).**

## 6.7.2 Brightness correction (%) (Corrección del brillo)

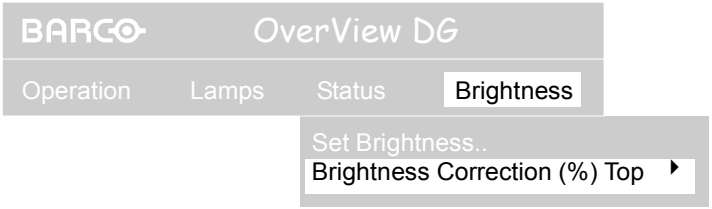



Figura 6-36
Menú Brightness, Corrección del brillo

Las pantallas murales formadas por módulos de proyección OverView D están ajustados con un brillo homogéneo. Todos los proyectores se ajustan individualmente para presentar este brillo común.

Este ajuste individual se realiza después de que los técnicos de Barco configuren la pantalla mural. En la pantalla, el brillo se mide mediante un luxómetro, y el sensor del regulador óptico (DIS) se calibra basándose en esta medición.

Esta calibración se realiza para las dos lámparas.

Si a pesar de este ajuste el usuario considera que el módulo de proyección está demasiado oscuro o demasiado brillante, puede modificarlo corrigiendo el valor de calibración del DIS en ± 30%.

Esta corrección se puede realizar por medio del comando **Brightness|Brightness Correction (%).** Esta entrada del menú hace referencia a la lámpara activa que se indica automáticamente en dicha entrada.

Para modificar el brillo de un módulo de proyección, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para sobreiluminar Brightness Correction (%) Top/Bottom.
- Pulse ENTER para realizar la selección.

Se muestra el siguiente cuadro de diálogo para modificar el valor de corrección: se indican los valores reales de corrección y el valor del DIS.

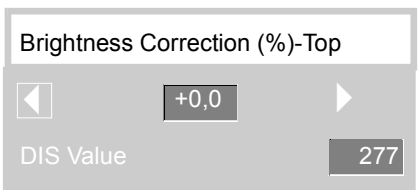



Figura 6-37
Diálogo para modificar el valor de corrección

Para aumentar el porcentaje, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para activar la flecha blanca a la derecha ▸
- Haga clic en la flecha blanca a la derecha hasta que se alcance el porcentaje deseado.

Para disminuir el porcentaje, proceda del siguiente modo:

- Utilice la tecla del cursor para activar la flecha blanca a la izquierda ◂
- Haga clic en la flecha blanca a la izquierda hasta que se alcance el porcentaje deseado.

**El valor del DIS indicado no cambia, sino que permanece constante.**
**La modificación del valor de corrección repercute en la calibración del sensor DIS y no en el valor absoluto, que tiene que ser el mismo para todos los módulos de proyección de la Pantalla mural.**
**Debido al cambio de la calibración, el brillo se ajusta mientras que el valor del DIS común se mantiene (todos los módulos de proyección de la Pantalla mural).**

# 7 Mantenimiento y reparaciones

El OverView D necesita muy pocas reparaciones y mantenimiento. En todo caso, es necesario prestar un mantenimiento periódico para garantizar un buen funcionamiento.

En este capítulo se describen las tareas de mantenimiento y reparación del OverView D.

**El trabajo de mantenimiento que no esté explícitamente mencionado en este manual de intalación sólo lo podrá llevar a cabo personal autorizado.**

**No abra nunca la caja del OverView D sin desconectar primero el enchufe de la corriente. Las mediciones y pruebas con un dispositivo abierto solo podrán realizarse en fábrica o por personal especialmente preparado debido al riesgo existente de descarga eléctrica.**

## 7.1 Interfaz manual del usuario

La interfaz manual del usuario situada en la parte trasera del OVERVIEW D incluye los conmutadores de la unidad de iluminación [1], [2], [3], los LEDs de dicha unidad y los de las puertas de las lámparas.

Su finalidad es manejar el módulo de proyección durante las operaciones de reparación. Los técnicos especializados de Barco pueden analizar los errores valorando el estado de los LEDs.

### 7.1.1 Conmutador de encendido

El conmutador de encendido [1] conecta/desconecta el proyector de la corriente. Una vez encendido, el proyector sólo se desconectará para llevar a cabo las labores de mantenimiento y reparación.

**No presione el conmutador de encendido mientras que el proyector esté funcionando. Antes debe ponerse en el modo en espera.**

### 7.1.2 Conmutador en espera

El conmutador en espera [2] tiene 3 posiciones: neutra (sin pulsar), arriba (pulsado hacia arriba), abajo (pulsado hacia abajo).

El conmutador es sensible a la inclinación, y reacciona al cambiarlo de una posición a otra. Para evitar errores de funcionamiento, se precisa un tiempo mínimo para pulsarlo. Después de enviar una orden (tras pulsar el conmutador), la siguiente orden sólo podrá enviarse pasado un tiempo mínimo de 0,5 segundos.

En caso de que el conmutador [1] esté apagado, no habrá reacción.

| Estado del proyector | LED de encen. | Acción | Tiempo pulsa. | Función |
|---|---|---|---|---|
| En espera (sin error) | Rojo, estát. | Arriba | | encendido del proyector |
| | | Abajo | | sólo en combinación con el conmutador de selección de la lámpara activa [3], para mantenimiento y reparaciones solamente |
| En espera (error) | Rojo, parpad. | Arriba | 3 seg. | restablecimiento del error después de la operación de mantenimiento o reparación |
| | | Abajo | | no tiene función |
| Encendido (sin error) | Verde, estát. | Arriba | | sólo en combinación con el conmutador de selección de la lámpara activa [3] |
| | | Abajo | 3 seg. | apagado del proyector (en espera) |
| Encendido (error) | Verde, parpad. | Arriba | 6 seg. | restablecimiento de error que no es crítico |
| | | Abajo | 3 seg. | apagado del proyector (en espera), restablecimiento de error que no es crítico |
| El proyector se está encendiendo o apagando | Amarillo parpad. | Arriba | | no tiene función |
| | | Abajo | | no tiene función |

### 7.1.3 Conmutador de selección de la lámpara activa

El conmutador de selección de la lámpara activa [3] tiene 3 posiciones: neutra (sin pulsar), arriba (pulsado hacia arriba), abajo (pulsado hacia abajo).

El conmutador es sensible a la inclinación y reacciona al cambiarlo de una posición a otra. Para envitar errores de funcionamiento, se precisa un tiempo mínimo para pulsarlo. Después de enviar una orden (tras pulsar el conmutador), la siguiente orden sólo podrá enviarse pasado un tiempo mínimo de 0,5 segundos.

En caso de que el conmutador [1] esté apagado, no habrá reacción.

| **Estado del proyector** | **LED de encendido** | **Acción** | **Función** |
|---|---|---|---|
| En espera (sin error) | Rojo, estático | Arriba | La lámpara superior se convierte en la activa, el elevador baja |
| | | Abajo | La lámpara superior se convierte en la activa, el elevador baja |
| En espera (sin error)Conmutador en espera presionado | Rojo, estático | Arriba | Alterna entre los modos de nivel de estado (solo para operaciones de reparación y mantenimiento) |
| | | Abajo | Alterna entre los modos de nivel de estado (solo para operaciones de reparación y mantenimiento) |
| En espera (error) | Rojo, parpadeo rápido | Arriba | No tiene función |
| | | Abajo | No tiene función |
| Encendido (sin error) | Verde, estático | Arriba | La lámpara superior se convierte en la activa, el elevador baja |
| | | Abajo | La lámpara superior se convierte en la activa, el elevador baja |
| Encendido (sin error) Conmutador en espera sin presionar | Verde, estático | Arriba | Alterna entre los modos de nivel de estado (solo para operaciones de reparación y mantenimiento) |
| | | Abajo | Alterna entre los modos de nivel de estado (solo para operaciones de reparación y mantenimiento) |
| Encendido (error) | Verde, parpadeo lento | Arriba | No tiene función |
| | | Abajo | No tiene función |
| El proyector se está encendiendo o apagando | Amarillo parpadeando | Arriba | No tiene función |
| | | Abajo | No tiene función |

### 7.1.4 Indicación del LED de encendido

| Color | Rodo de parpadeo | Significado |
|---|---|---|
| Rojo | Estático | El proyector está en el modo en espera (=apagado) |
| VVerde | EEstático | El proyector está en el modo en espera (=encendido) |
| AAmarillo | Pparpadeo rápido | El proyector se está encendiendo |
| AAmarillo | Pparpadeo lento | El proyector se está apagando |
| VVerde | Pparpadeo lento | El proyector está en el modo en espera (=encendido);<br>se ha producido un error que no es crítico;<br>para más información compruebe el estado;<br>después presione el conmutador en espera/encendido para su reconocimiento |
| RRojo | Pparpadeo rápido | Proyector apagado (en espera) debido a un error crítico;<br>se necesita una reparación;<br>después de la reparación presione el conmutador en espera/encendido para su reconocimiento |
| VVerde | Pparpadeo rápido | El proyector está en el modo de funcionamiento (=encendido);<br>se ha producido un error crítico;<br>para más información compruebe el estado. |

### 7.1.5 Indicación del LED de la puerta de la lámpara

| Color | Modo de parpadeo | Significado |
|---|---|---|
| Rojo | Estático | la lámpara está apagada,<br>se puede abrir la puerta para las reparaciones |
| Verde | Estático | la lámpara está encendida,<br>NO abra la puerta<br>(si la abre, la lámpara se apagará automáticamente) |
| Amarillo | Estático | la lámpara se enciende para el modo en espera o de conmutación programada (17 minutos de tiempo de conmutación), NO abra la puerta<br>(si la abre se producirá un error) |

**Abra la puerta de la lámpara solamente cuando el LED de la puerta esté en rojo.**

### 7.1.6 Indicación de los LEDs de estado

| | Color | Modo de parpadeo | Significado |
|---|---|---|---|
| **LED superior (LED de estado de la lámpara superior** | Rojo | estático | la lámpara está apagada, enfriándose |
| | Verde | estático | la lámpara está encendida |
| | Amarillo | parpadeo rápido | la lámpara se está encendiendo (15 minutos) |
| | Amarillo | parpadeo lento | la lámpara está enfriándose |
| | Rojo | parpadeo lento | la lámpara está apagada, enfriándose<br>se ha producido un error, se necesita reparación |
| **LED medio (LED de estado de la lámpara inferior)** | Rojo | estático | la lámpara está apagada, enfriándose |
| | Verde | estático | la lámpara está encendida |
| | Amarillo | parpadeo rápido | la lámpara se está encendiéndose (15 minutos) |
| | Amarillo | parpadeo lento | la lámpara está enfriándose |
| | Rojo | parpadeo lento | la lámpara está apagada, enfriándose<br>se ha producido un error, se necesita reparación |
| **LED inferior (LED de estado del ventilador)** | Rojo | estático | llos ventiladores están apagados |
| | Verde | estático | Llos ventiladores están encendidos |
| | Rojo | parpadeo lento | Eerror de ventilador, al menos uno falla, se precisa reparación |

## 7.2 Limpieza de las pantallas

Las pantallas están formadas por elementos sencillos o dobles. Cada elemento de pantalla tiene una delicada estructura de superficie óptica dedicada a su función. Esta superficie se puede dañar fácilmente si se manipula incorrectamente. Utilice siempre guantes con una textura suave (por ejemplo, de algodón).

Evite tocar la superficie posterior cuando no resulte necesario, pues se puede dañar muy fácilmente.

**La pantalla es un componente óptico de gran precisión. Está hecha de plástico y no es resistente a los rayonazos. Para su limpieza, use solamente un paño suave y húmedo.**

Si la pantalla sólo está ligeramente sucia de polvo o se ven partículas de suciedad, se recomienda el uso de una aspiradora con un cepillo suave o un plumero. Se puede usar aire comprimido para limpiarla, pero provoca que la pantalla se cargue estáticamente, atrayendo partículas en suspensión. La dirección del cepillado deberá ser siempre a lo largo de las estructuras ópticas de la pantalla, si las hay.

Si la suciedad de la pantalla es más importante, posiblemente debida a huellas de dedos, se puede usar un paño sin borra o toallas de papel. Si fuera necesario, la pantalla se puede limpiar con agua destilada tibia que contenga un poco de jabón suave. No utilice nunca productos de limpieza directamente sobre la superficie de la pantalla. Aplíquelos al paño o la toalla de papel y después frote la superficie. Es importante que la pantalla quede completamente seca tras su limpieza.

No use nunca productos de limpieza con disolventes puesto que podrían estropear la pantalla. Igualmente, nunca frote con fuerza o insistentemente la pantalla para eliminar restos, puesto que se podrían producir deformaciones de la superficie que parecerían manchas.

No guarde las pantallas a temperaturas por encima de los 40ºC.

## 7.3 Sustitución de los módulos de las lámparas

**En caso de que falle una lámpara, el LED de estado correspondiente (lámpara superior: LED superior, lámpara inferior: LED medio) parpadeará lentamente en rojo.**

**El LED de encendido parpadea lentamente en verde para indicar que se ha producido un error que no es crítico. Para su reconocimiento, presione el conmutador en espera durante 6 segundos.**

**Los fallos de las lámparas solo se pueden detectar si éstas están funcionando.**

El OverView D está diseñado como un sistema de doble lámpara. En caso de que se estropee una de ellas, cámbiela inmediatamente para asegurar que se dispone de ella en caso de que falle también la otra.

**Si no se dispone de lámpara de recambio, NO quite la lámpara estropeada. El concepto de enfriamiento requiere que se encuentren instaladas las dos lámparas.**

Después de cambiar un módulo de una lámpara, se tiene que introducir el nuevo número de serie y llevarse a cabo el procedimiento de optimización de la lámpara.

**Antes de cambiar un módulo de una lámpara, ésta debe estar inactiva.**

**Abra la puerta de la lámpara solamente cuando el LED de la puerta brille en rojo.**

### 7.3.1 Comportamiento en caso de fallo de lámpara

**Los fallos de las lámparas sólo se pueden detectar si éstas están funcionando.**
**Los fallos de lámpara activan el indicador de error de la misma.**

En caso de que esté habilitado el cuadro de errores tras la detección de un fallo de una lámpara aparecerá el siguiente aviso:

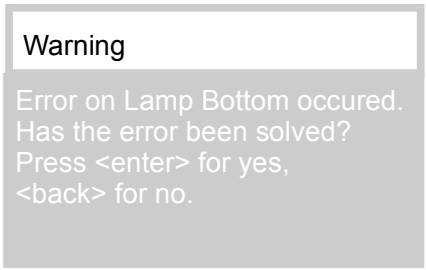



Figura 7-1
Aviso de fallo de lámpara

En caso de que este mensaje se reconozca como YES (SÍ), el sistema requerirá confirmación:

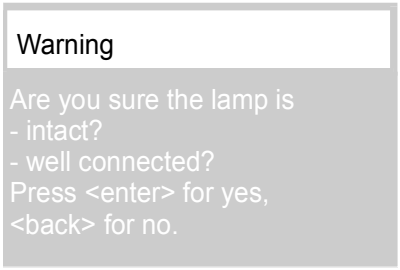



Figura 7-2
Confirmación de sustitución de lámpara

En caso de un reconocimiento positivo, se restablecerá el indicador de error de lámpara.

En caso de que no se responda positivamente al aviso de fallo de lámpara, el error de ésta permanecerá guardado.

El modo de funcionamiento de la lámpara todavía es válido, pero su elevador no se podrá mover.

**Para restablecer el error, pulse durante unos 6 segundos el conmutador On/Res. situado en la parte trasera del sistema.**

En el modo de espera en caliente, después de reajustar el error, se encenderá la lámpara. Cuando el encendido se realiza correctamente y la lámpara se ha encendido, se podrá mover nuevamente el elevador. Si falla el encendido, se ajusta de nuevo el error de lámpara y el elevador permanece bloqueado.

En el modo de espera en frío, al ser la lámpara sustituida la inactiva, después de reiniciar el error, no se realiza una verificación de la lámpara, permaneciendo ésta apagada. Se puede mover nuevamente el elevador. Si después el sistema cambia la lámpara activa mediante el elevador, se intentará iluminar la nueva. Si falla, se activará de nuevo el indicador de error, y en el plazo de 5 segundos el proyector volverá a cambiar a la lámpara que estaba activa. A continuación, el elevador quedará bloqueado nuevamente.

**En espera en frío, después de cambiar la lámpara activa, la que había estado activa en ese momento sólo se apagará si la segunda lámpara se enciende.**

## 7.3.2 Desempaquetado de un módulo de lámpara

El embalaje del producto emplea una película resistente, muy elástica y antideslizante para envolver el módulo de la lámpara, protegiéndolo de los golpes y las vibraciones.

El módulo está empaquetado entre dos capas de una película antideslizante muy elástica. La película de suspensión elástica es muy resistente y conserva su eficacia para los envíos de devoluciones y otros usos.

Para asegurar que el módulo de la lámpara se mantiene fijo en su sitio, la capa superior está presionada contra el módulo, y aparecerá cuando se quite la cinta adhesiva del paquete. No la estropee.

Para asegurar que el módulo de la lámpara se mantiene fijo en su sitio, la capa superior está presionada contra el módulo, y aparecerá cuando se quite la cinta adhesiva del paquete. No la estropee.

Precaución: No toque la parte superior del cristal del reflector.

Coloque la caja de cartón hacia arriba de acuerdo con las instrucciones que tiene impresas.

Quite la cinta adhesiva. Tenga cuidado de que no se salga la capa superior.

Abra la caja y quite la capa superior.

Sujete la lámpara y sáquela.

No toque la parte superior del cristal del reflector.

Ahora instale la lámpara como se describe en el siguiente capítulo.

Si deja accidentalmente alguna huella en el cristla del reflector, límpiela con alcohol antes de instalar el módulo de la lámpara.

Después de quitar la lámpara, vuelva a dejar la capa superior en la caja. Guarde la caja por si fuera necesario devolverla.

Para enviar un módulo de lámpara use el embalaje original y vuelva a empaquetarlo entre las dos capas de película elástica.

Para empaquetar un modulo de lámpara siga el orden inverso. No toque la parte superior del cristal del reflector. Sujete el accesorio y coloque el módulo de la lámpara boca arriba en la capa inferior. Apriete con firmeza la capa superior, con la parte "abierta " hacia arriba, y cierre la caja con cinta adhesiva.

### 7.3.3 Extracción de una lámpara

Si se produce algún fallo será preciso cambiar el módulo de la lámpara.

**El concepto de enfriamiento del OverView D requiere que el elevador de lámparas tenga siempre colocadas las dos. No quite la lámpara estropeada si no tiene recambio para ella.**

En el OverView D las lámparas son intercambiables en caliente, y se pueden sustituir con el equipo encendido. Al abrir la tapa de la lámpara se desconecta la corriente que la alimenta, por lo que no existe peligro de descarga eléctrica. No obstante, NO es recomendable abrir la puerta de la lámpara si el LED de ésta no está en rojo.

**Abra la puerta de la lámpara solamente cuando el LED de la puerta brille en rojo. La lámpara caliente está a una presión alta. No abra el compartimento de la lámpara antes de que haya enfriado. Espere al menos unos 5 minutos después de apagarla.**

**Sujete siempre la lámpara por su soporte y nunca por la parte de cristal o del reflector. Cuando la cambie, use guantes de tela.**

- Utilice una llave hexagonal del 3 (viene con el sistema).
- Para abrir la puerta de la lámpara, gire un cuarto de vuelta en sentido opuesto a las agujas del reloj.
- Abra la puerta.

Figura 7-3
Apertura de la puerta de la lámpara

Ahora puede ver la lámpara sujeta mediante un anillo de fijación [1].

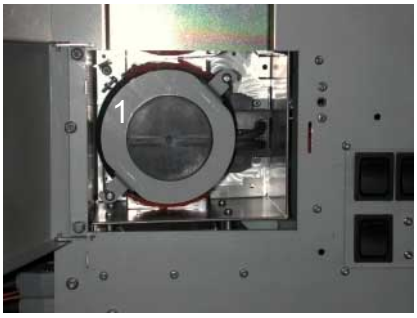


Figura 7-4
Interior del compartimento de la lámpara

- Presione el anillo de fijación y gírelo en sentido opuesto a las agujas del reloj hasta que se suelten los ganchos de las varillas guía.

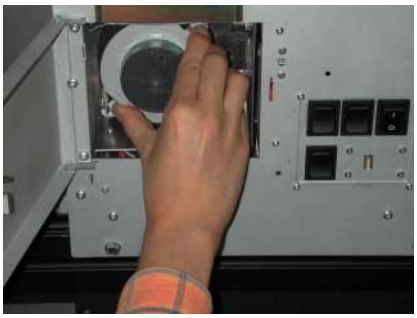


Figura 7-5
Anillo de fijación

- Retire el anillo de fijación.
- Extraiga el módulo de la lámpara. Al hacerlo, desconecte el enchufe.

Figura 7-6
Extracción del módulo de la lámpara

### 7.3.4 Desechado de los módulos de lámparas

**Tenga en cuenta que en su país puede haber alguna normativa para el desecho y reciclado de lámparas usadas. Para obtener más información al respecto, póngase en contacto con las autoridades locales.**

### 7.3.5 Instalación de un módulo de lámpara

La siguiente descripción se aplica si ya se ha extraido la lámpara, como se describió anteriormente, y la tapa ya está abierta.

- Coloque el módulo de la lámpara en su compartimento. El enchufe está en la parte izquierda.
- Coloque la lámpara con cuidado. Deslice con cuidado los “tubos” sobre las varillas guía [2].

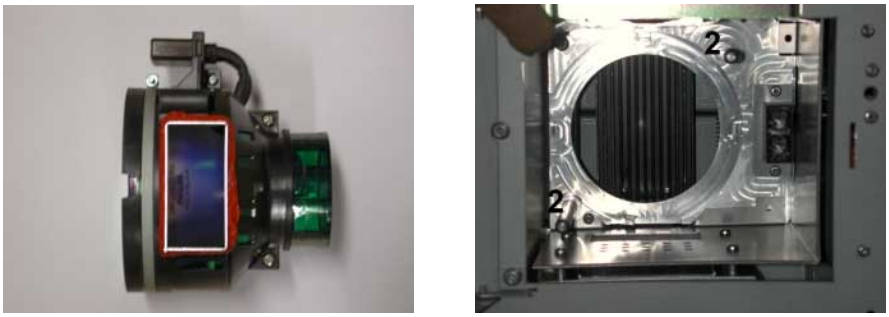



Figura 7-7
Lámpara y compartimento de la lámpara

- Tenga cuidado con la posición de los dedos: la fuerza debe aplicarse por la parte exterior del módulo.

Figura 7-8
Aplicación de la fuerza sobre el módulo de la lámpara

- Presione bien el módulo de la lámpara en su enchufe.
- Aplique el anillo de fijación sobre la lámpara y presiónelo mientras lo gira.
- Gire el anillo de fijación hasta que los ganchos hagan clic alrededor de las varillas guía.

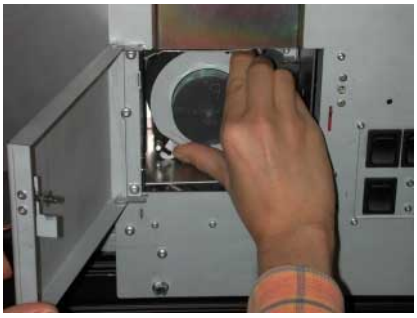


Figura 7-9
Colocación del anillo de fijación

- Cierre la puerta de la lámpara.
- Utilice la llave hexagonal y cierre la puerta girando el tornillo un cuarto de vuelta en sentido opuesto a las agujas del reloj.

**No debe abrirse la puerta de la lámpara durante un período superior a los 15 minutos. Si no se cierra en este plazo de tiempo, el proyector mostrará un aviso y, tras otros 5 minutos, pasará al estado en modo de espera.**

Si el proyector estaba en espera en caliente, la lámpara nueva se encenderá inmediatamente.

En caso de que estuviera en espera en frío o en conmutación programada, la lámpara se encenderá automáticamente cuando sea la activa (es decir, en caso de que falle la otra lámpara o después del cambio de ciclo).

Después de cambiar un módulo de lámpara, es necesario introducir el nuevo número de serie, siendo muy recomendable seleccionar el procedimiento de optimización de lámpara.

En casos de emergencia, se puede saltar este procedimiento momentáneamente para llevarlo a cabo más adelante.

### 7.3.6 Cambio del filtro

El filtro debe cambiarse regularmente. El período de funcionamiento del filtro depende de la calidad del aire que tenga que filtrar.

- Ponga el proyector en el modo en espera.
- Apague la corriente pulsando OFF.

**Apague el equipo antes de cambiar el filtro para evitar que el OverView D se contamine.**

- Levante ligeramente la tapa del filtro y sáquelo.

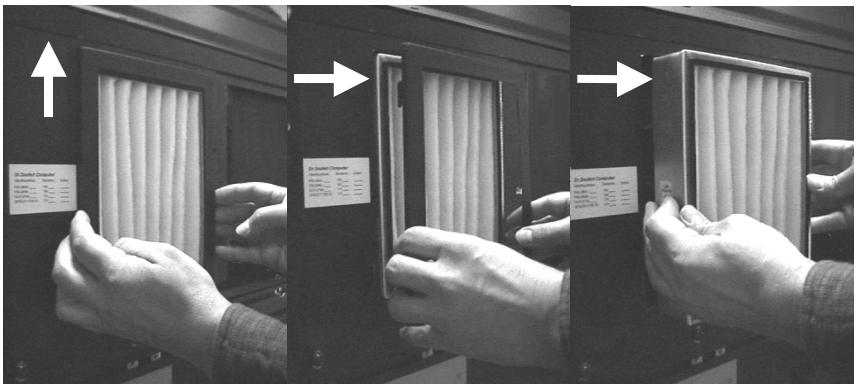


Figura 7-10
Extracción de la tapa y el filtro

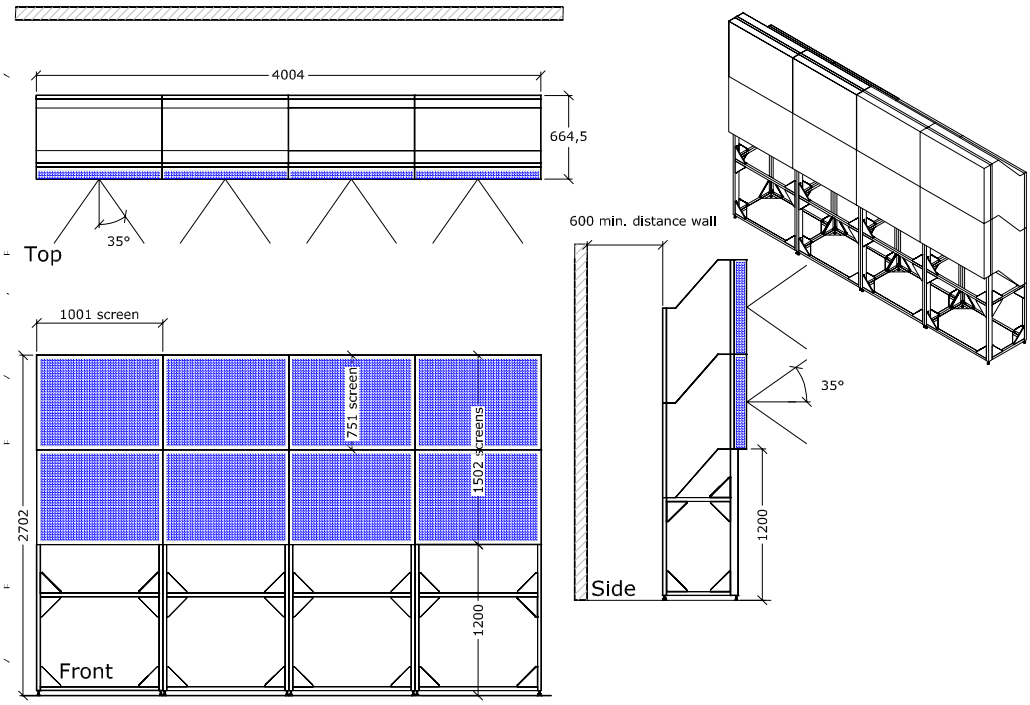
- Retire el filtro.
- Coloque el nuevo en su marco tal como se indica.
- Coloque la tapa del filtro y presiónela ligeramente.
- Encienda la corriente pulsando ON.

**No sacuda nunca un filtro de aire usado porque se soltarían las partículas de polvo atrapadas.**

# 8 Datos técnicos

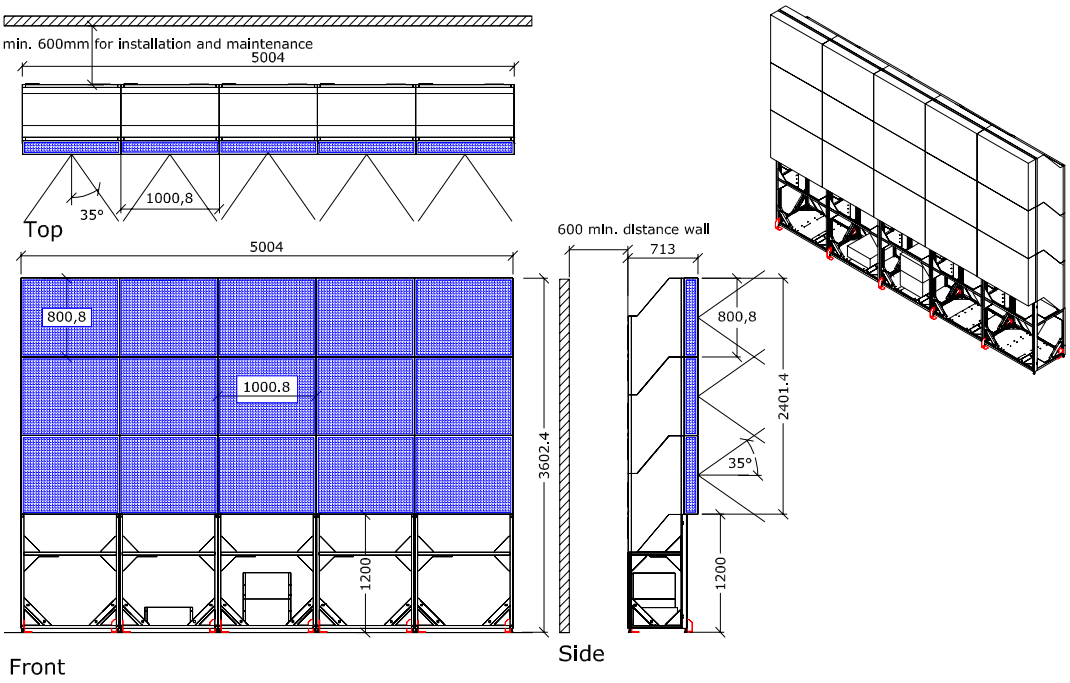
**Este capítulo contiene una serie de tablas con los detalles técnicos del** OVERVIEW D.

## 8.1 OverView mDG50-DL



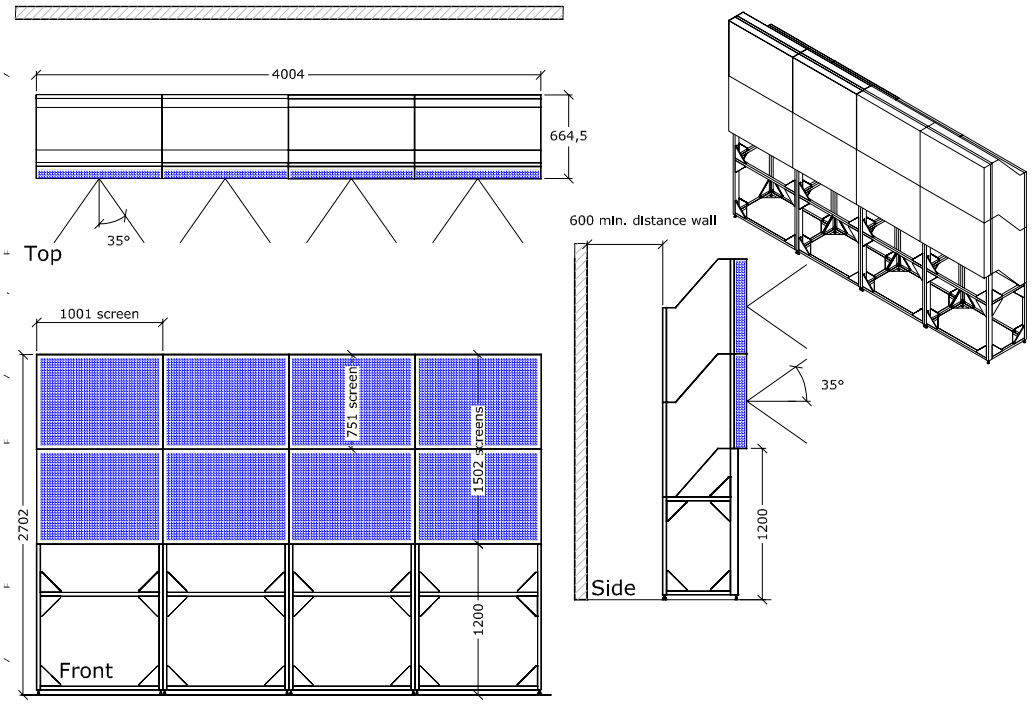

| características | especificación<br>OVERVIEW MDG50-DL |
|---|---|
| Dimensiones | |
| ancho de la pantalla | 1000 mm \| 39,4 pulg. |
| altura de la pantalla | 750 mm \| 29,5 pulg. |
| profundidad total | 665 mm \| 26,2 pulg. |
| Peso | |
| Módulo de proyección OverView mDG50-DL, incl. unidad de iluminación, unidad de proyección, pantalla | 62,5 kg \| 138 lbs |
| Soporte (1000 mm) | 30 kg \| 66,1 lbs |

## 8.2 Overview mDR50-DL



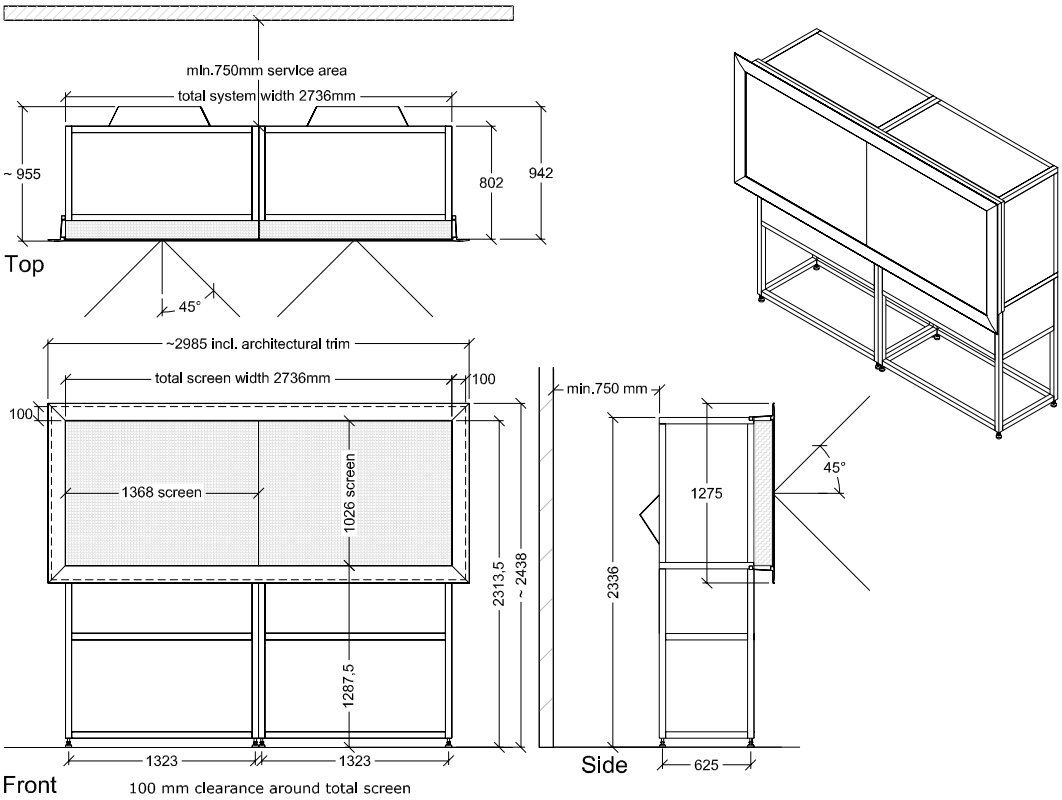

| características | especificación<br>OverView mDR50-DL |
|---|---|
| Dimensiones | |
| ancho de la pantalla | 1001 mm \| 39,4 pulg. |
| altura de la pantalla | 801 mm \| 31,5 pulg. |
| profundidad total | 713 mm \| 28,1 pulg. |
| Peso | |
| Módulo de proyección OverView mDR50-DL, incl. unidad de iluminación, unidad de proyección, pantalla | 65 kg \| 143,3 lbs |
| Soporte (1200 mm) | 38 kg \| 83,77 lbs |

## 8.3 OverView mDR+50-DL



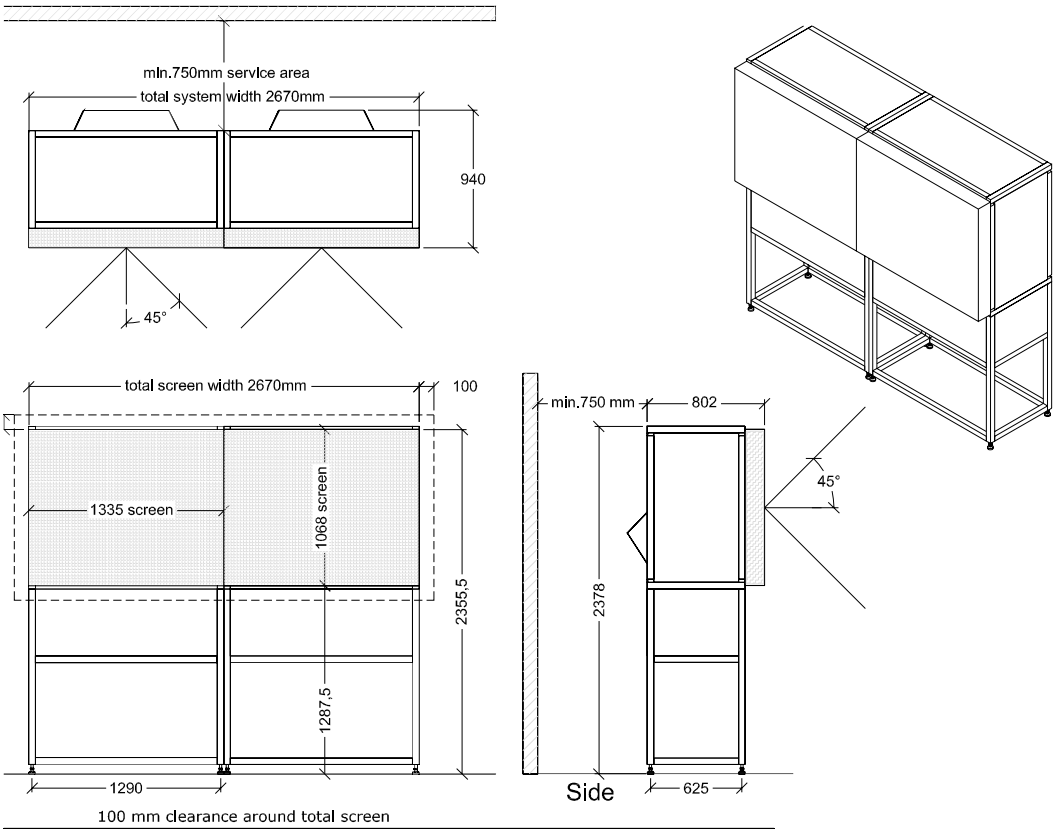

| características | especificación |
|---|---|
| | OVERVIEW MDR+50-DL |
| Dimensiones | |
| ancho de la pantalla | 1000 mm \| 39,4 pulg. |
| altura de la pantalla | 750 mm \| 29,5 pulg. |
| profundidad total | 665 mm \| 26,2 pulg. |
| Peso | |
| Módulo de proyección OverView mDR+50-DL incl. unidad de iluminación, unidad de proyección, pantalla | 62,5 kg \| 138 lbs |
| Soporte (1000 mm) | 30 kg \| 66,1 lbs |

## 8.4 OverView cDG67-DL



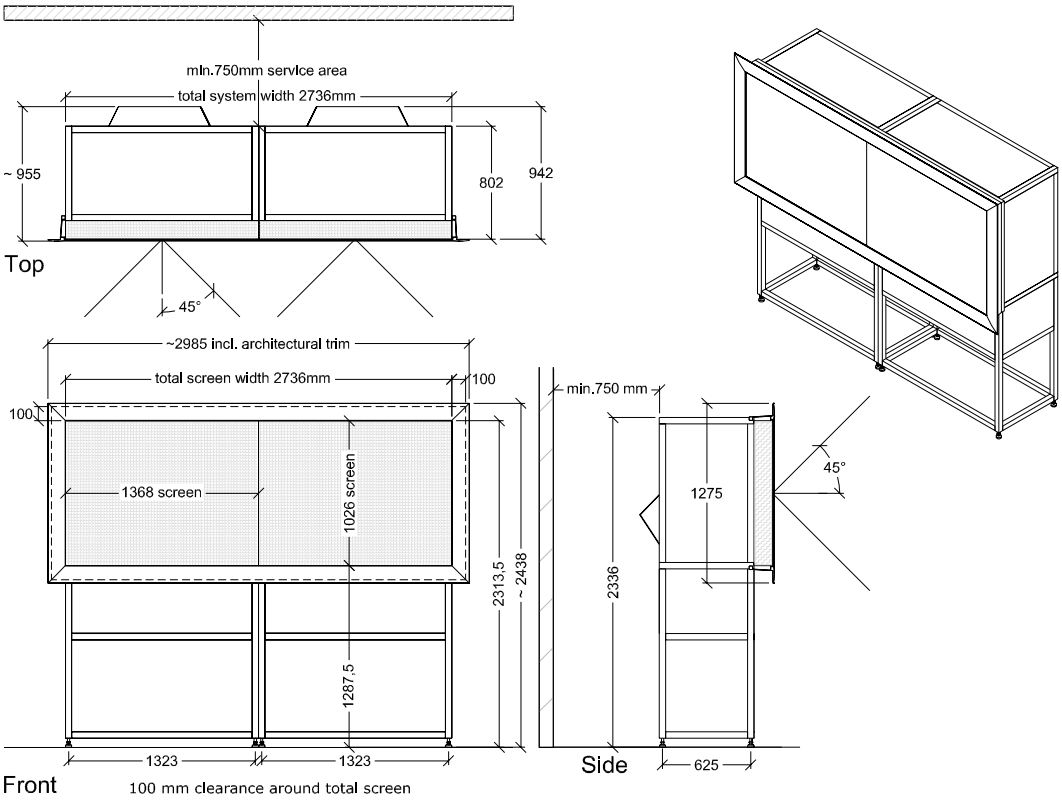

| características | especificación |
|---|---|
| | OVERVIEW CDG67-DL |
| Dimensiones | |
| ancho de la pantalla | 1368 mm \| 53,86 pulg. |
| altura de la pantalla | 1026 mm \| 40,4 pulg. |
| profundidad total | 954 mm \| 37,56 pulg. |
| Peso | |
| Módulo de proyección OverView cDG67-DL incl. unidad de iluminación, unidad de proyección, pantalla | 140 kg \| 308,64 lbs |
| Soporte, altura estándar (1288 mm) | 60 kg \| 132,28 lbs |

## 8.5 OverView cDR67-DL



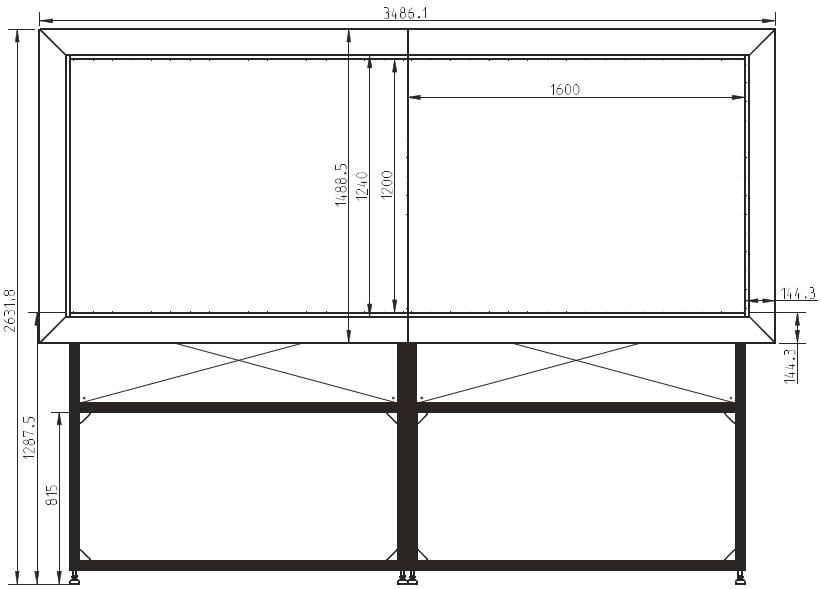

| características | especificación |
|---|---|
| | OVERVIEW CDR67-DL |
| Dimensiones | |
| ancho de la pantalla | 1335 mm \| 52,56 pulg. |
| altura de la pantalla | 1068 mm \| 42,04 pulg. |
| profundidad total | 954 mm \| 37,56 pulg. |
| Peso | |
| Módulo de proyección OverView cDR67-DL incl. unidad de iluminación, unidad de proyección, pantalla | 140 kg \| 308,64 lbs |
| Soporte, altura estándar (1288 mm) | 60 kg \| 132,28 lbs |

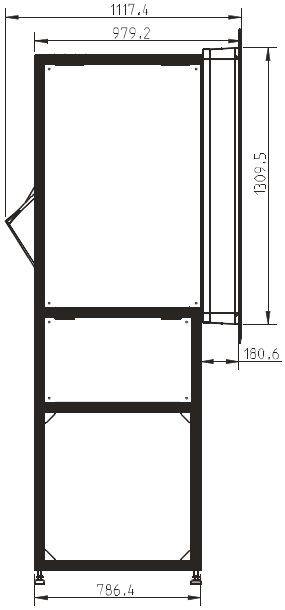
## 8.6 OverView cDR+67-DL

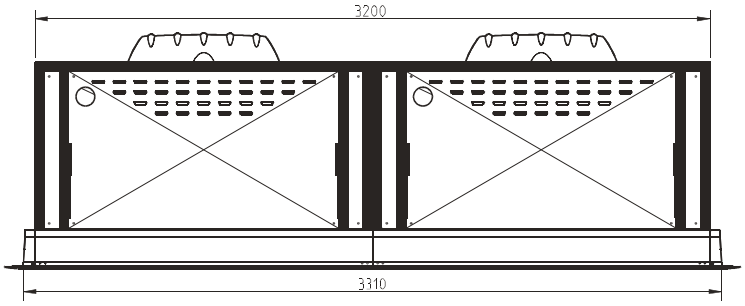


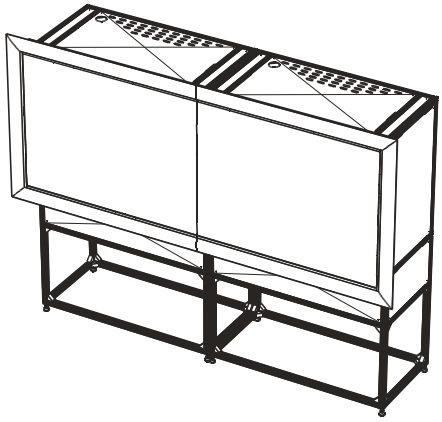

| características | especificación |
|---|---|
| | OVERVIEW CDR+67-DL |
| Dimensiones | |
| ancho de la pantalla | 1368 mm \| 53,86 pulg. |
| altura de la pantalla | 1026 mm \| 40,4 pulg. |
| profundidad total | 954 mm \| 37,56 pulg. |
| Peso | |
| Módulo de proyección OverView cDR+67-DL incl. unidad de iluminación, unidad de proyección, pantalla | 140 kg \| 308,64 lbs |
| Soporte, altura estándar (1288 mm) | 60 kg \| 132,28 lbs |

## 8.7 OverView cDG80-DL



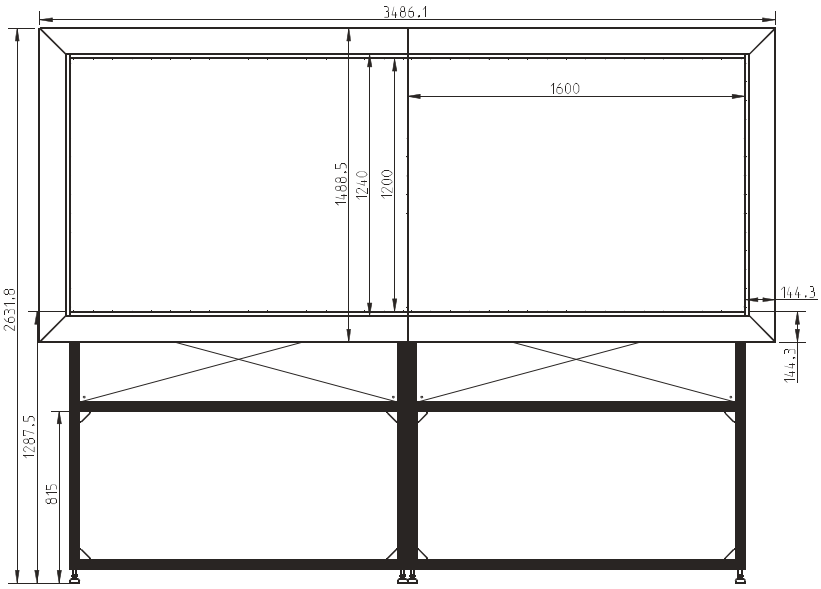



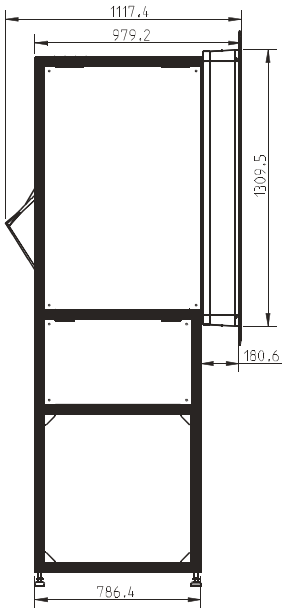



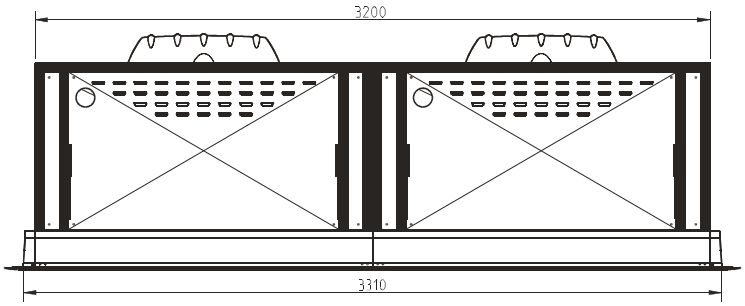



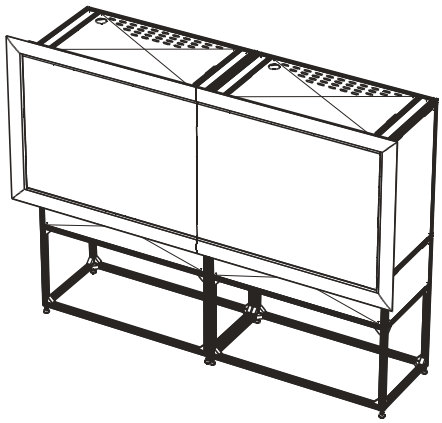
| **características** | **especificación** |
|---|---|
| | OVERVIEW CDG80-DL |
| Dimensiones | |
| ancho de la pantalla | 1600 mm \| 63 pulg. |
| altura de la pantalla | 1200 mm \| 47,25 pulg. |
| profundidad total | 1117,4 mm \| 44 pulg. |
| Peso | |
| Módulo de proyección OverView cDG80-DL incl. unidad de iluminación, unidad de proyección, pantalla | 128 kg \| 282,19 lbs |
| Soporte, altura estándar (1288 mm) | 60 kg \| 132,28 lbs |

## 8.8 OverView cDR+80-DL



| **características** | **especificación**<br>OVERVIEW CDR+80-DL |
|---|---|
| Dimensiones | |
| ancho de la pantalla | 1600 mm \| 63 pulg. |
| altura de la pantalla | 1200 mm \| 47,25 pulg. |
| profundidad total | 1117,4 mm \| 44 pulg. |
| Peso | |
| Módulo de proyección OverView cDR+80-DL incl. unidad de iluminación, unidad de proyección, pantalla | 128 kg \| 282,19 lbs |
| Soporte, altura estándar (1288 mm) | 60 kg \| 132,28 lbs |

## 8.9 Datos eléctricos de la unidad de iluminación de 120W

| Características | Especificación |
|---|---|
| Lámpara | Lámparas UHP™ 2x120W, duración 2x6000 horas |
| Corriente alterna | 100-240 V |
| Frecuencia | 60/50 Hz |
| Corriente espera en caliente | 3,5 A – 1,5 A |
| Corriente espera en frío | 2,1 A – 0,95 A |
| Consumo potencia espera en caliente | 350 W |
| Consumo potencia espera en frío | 210 W |

## 8.10 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 120W, unidad de proyección con resolución XGA

| Características | Especificación |
|---|---|
| Resolución | Resolución XGA (1024×768 píxeles) |
| Colores | 16,7 millones |
| Uniformidad de brillo | > 95% |
| Brillo | 675 lúmenes (tip.) |
| Contraste | 1300:1 |

## 8.11 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 120W, unidad de proyección con resolución SXGA

| Características | Especificación |
|---|---|
| Resolución | Resolución SXGA (1280×1024 píxeles) |
| Colores | 16,7 millones |
| Uniformidad de brillo | > 95% |
| Brillo | 650 lúmenes (tip.) |
| Contraste | 750:1 |

## 8.12 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 120W, unidad de proyección con resolución SXGA+

| Características | Especificación |
|---|---|
| Resolución | Resolución SXGA+ (1400×1050 píxeles) |
| Colores | 16,7 millones |
| Uniformidad de brillo | > 95% |
| Brillo | 800 lúmenes (tip.) |
| Contraste | 1600:1 |

## 8.13 Datos eléctricos de la unidad de iluminación de 100W

| Características | Especificación |
|---|---|
| Lámpara | Lámparas UHP™ 2x100 W, duración 2x10000 horas |
| Corriente alterna | 100-240 V |
| Frecuencia | 60/50 Hz |
| Corriente espera en caliente | 3,5 A – 1,5 A |
| Corriente espera en frío | 2,1 A – 0,95 A |
| Consumo potencia espera en caliente | 285 W |
| Consumo potencia espera en frío | 190 W |

## 8.14 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 100W, unidad de proyección con resolución XGA

| Características | Especificación |
|---|---|
| Resolución | Resolución XGA (1024×768 píxeles) |
| Colores | 16,7 millones |
| Uniformidad de brillo | > 95% |
| Brillo | 550 lúmenes(tip.) |
| Contraste | 1300:1 |

## 8.15 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 100W, unidad de proyección con resolución SXGA

| Características | Especificación |
|---|---|
| Resolución | Resolución SXGA (1280×1024 pixeles) |
| Colores | 16,7 millones |
| Uniformidad de brillo | > 95% |
| Brillo | 530 lúmenes (tip.) |
| Contraste | 750:1 |

## 8.16 Datos ópticos de la unidad de iluminación de 100W, unidad de proyección con resolución SXGA+

| Características | Especificación |
|---|---|
| Resolución | Resolución SXGA+ (1400×1050 píxeles) |
| Colores | 16,7 millones |
| Uniformidad de brillo | > 95% |
| Brillo | 650 lúmenes(tip.) |
| Contraste | 1600:1 |

## 8.17 Condiciones de funcionamiento

| Características | Especificación |
|---|---|
| Humedad | Hasta 80%, sin condensación*) |
| Temperatura | 0-40°C \| 32°F – 105°F*) |
| | *) |
| | en el OverView cDG67-DL y el OverView cDR67-DL, el margen de temperatura y la humedad dependen de la configuración global |

## 8.18 Interfaces

### 8.18.1 Datos

**DVI**

| Pin | Asignación de señal | Pin | Asignación de señal |
|---|---|---|---|
| **1** | TMDS Data 2- | **13** | **-** |
| **2** | TMDS Data 2+ | **14** | - |
| **3** | TMDS Data 2 Shield | **15** | Masa (+5, Analógica/V Sync) |
| **4** | **-** | **16** | - |
| **5** | **-** | **17** | TMDS Data 0- |
| **6** | **DDC Clock** | **18** | TMDS Data 0+ |
| **7** | DDC Data | **19** | TMDS Data 0 Shield |
| **8** | **-** | **20** | - |
| **9** | TMDS Data 1- | **21** | - |
| **10** | TMDS Data 1+ | **22** | TMDS Clock Shield |
| **11** | TMDS Data 1 Shield | **23** | TMDS Clock + |
| **12** | - | **24** | TMDS Clock - |

### 8.18.2 Control remoto

### 8.18.3 RS232 In

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **1** | - | **4** | - | **7** | - |
| **2** | TXD | **5** | GND | **8** | - |
| **3** | RXD | **6** | - | **9** | - |

### 8.18.4 RS232 Out

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **1** | - | **4** | - | **7** | - |
| **2** | RXD | **5** | GND | **8** | - |
| **3** | TXD | **6** | - | **9** | - |

## 8.19 Alcance de la entrega

| Designación | Nº de pedido |
|---|---|
| OverView mDG50-DL | R9842480 |
| OverView mDR50-DL | R9842490 |
| OverView mDR+50-DL | R9842491 |
| Opción: configuración curvada, sistema de 5 grados 50" | R9860709 |
| Opción: configuración curvada, sistema de 8 grados 50" | R9860708 |
| Soporte estándar 875 mm, sistema de 50" | RSPSI28491 |
| Soporte estándar 1000 mm, sistema de 50" | RSPSI28494 |
| Soporte estándar 1200 mm, sistema de 50" | RSPSI28493 |
| OverView cDG67-DL | R9860701 |
| OverView cDR67-DL | R9860702 |
| OverView cDR+67-DL | R9842580 |
| OverView cDG80-DL | R9842510 |
| OverView cDR+80-DL | R9852830 |
| Opción: configuración curvada, OverView cD 3 grados | R9860703 |
| Opción: configuración curvada, OverView cD 5 grados | R9860704 |
| Opción: configuración curvada, OverView cD 8 grados | R9860705 |
| Soporte estándar hasta 1500 mm OverView cD | R9860706 |
| Opción: Unidad de iluminación de 100W | R9842500 |

## 8.20 Consumibles

Se pueden pedir las siguientes piezas como consumibles:

| Designación | Nº de pedido |
|---|---|
| módulo de lámpara de 120W | R9842020 |
| módulo de lámpara de 100W | R9842440 |
| Filtro | RSPSI28420 |

### 8.20.1 Piezas de recambio

Se pueden pedir las siguientes piezas como recambios:

| Designación | Nº de pedido |
|---|---|
| Kit de reparación de la caja del ventilador | RSDLP32790 |
| Unidad de iluminación de 120W, XGA/SXGA | R9841960 |
| Unidad de iluminación de 120W, SXGA+ | R9842650 |
| Unidad de iluminación de 100W | R9842460 |
| Unidad de proyección XGA | R9841921 |
| Unidad de proyección SXGA | R9841920 |
| Unidad de proyección SXGA+ | R9842670 |

### 8.20.2 Controlador

Para obtener información sobre los controladores, póngase en contacto con Barco Control Rooms GmbH.

## 8.21 Direcciones

- **Barco Control Rooms GmbH**
  An der Rossweid 5 • D-76229 Karlsruhe • Alemania
  Teléfono (49) (721) 6201-0 • Fax (49) (721) 6201-298
  e-mail info.de.bcd@barco.com, Web www.barcocontrolrooms.de
- **Barco N.V. Projection Systems**
  Noordlaan 5 • B-8520 Kuurne • Bélgica
  Teléfono (32) (56) 36-8211 • Fax (32) (56) 36-8251
  e-mail sales.bcd@barco.com • Web www.barcocontrolrooms.com

- **Barco Electronic Systems, S.A.**
  Travesera de Les Corts, 371
  E-08029 Barcelona
  Teléfono (34) 933 632 550
  Fax (34) 934 107 403

  **Barco Electronic Systems, S.A.**
  Nuñez Morgado, 15
  E-28036 Madrid
  Teléfono (34) 913 788 550
  Fax (34) 913 467 722

# 9 Solución de problemas

## 9.1 Indicación de los LED

En caso de problemas de funcionamiento del OverView D compruebe primero la indicación de los LEDs. cf. Interfaz manual del usuario.

## 9.2 Servicio de atención al cliente

Si tiene alguna pregunta no dude en ponerse en contacto con nosotros.

- **Barco N.V. Projection Systems - Europa**
  Noordlaan 5, B-8520 Kuurne
  Teléfono: +32-56-368-211, Fax: +32-56-368-251
  e-mail: support.bcd@barco.com, Web: www.barcocontrolrooms.com

# 10 Notas de configuración

Cuando se planifique la intalación del OverView D es necesarios tener en cuenta una serie de condiciones ergonómicas y de diseño. Además de las dimensiones de montaje, las siguientes secciones también incluyen requisitos antropotécnicos que se deben observar en las aplicaciones específicas.

## 10.1 Espacio de suelo y área de mantenimiento

Cuando se instale un OverView DL es preciso disponer de suficiente superficie y de un lugar para realizar las labores de mantenimiento.

**Espacio de suelo**

El espacio de suelo deberá tener la suficiente capacidad de carga y ser lo suficientemente llano (de conformidad con la DIN 18202). No deberá alabearse más de 1 milímetro bajo la carga de la Pantalla mural OverView D. Puede utilizarse cemento, madera o un falso suelo.

La carga del OverView D se transmite al suelo a través de las patas ajustables.

No debe haber instalaciones (conductos de ventilación, enchufes, etc.) en la zona del suelo en donde se apoyen las patas o los dispositivos de anclaje. Es necesario dejar al menos 15 centímetros libres alrededor de cada pata. La capacidad de carga de la zona donde se apoyan éstas deberá ser la suficiente. Se pueden compensar diferencias de altura de hasta ±5 milímetros usando las patas ajustables.

## Área de mantenimiento

El espacio de suelo para el OverView D se calcula a partir de la zona básica de la estructura. Se deberá prever un área de mantenimiento detrás de cada OverView D a lo largo de toda su anchura. Esta zona deberá ser accesible de forma permanente. Las regulaciones exactas para cada área de mantenimiento se pueden ver en las especificaciones de las instalaciones de trabajo. La siguiente figura muestra el OverView cDG67-DL.

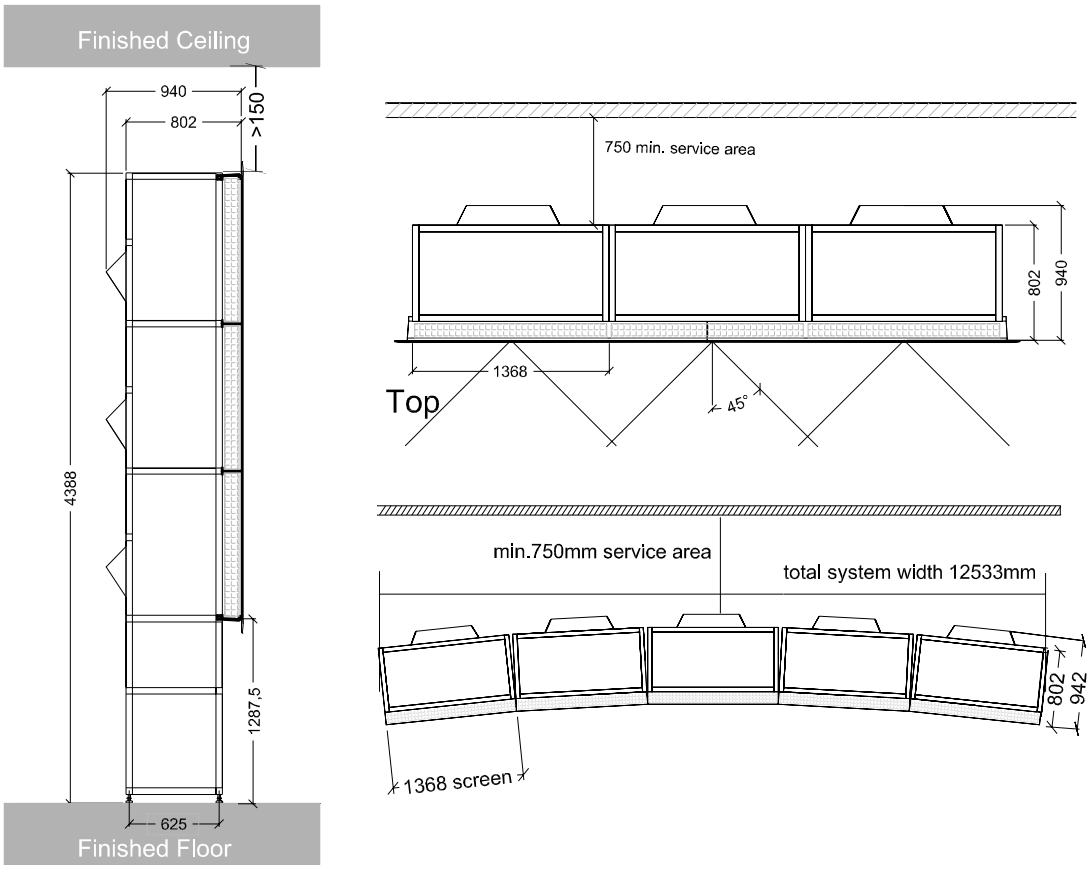



Figura 10-1
Configuración lineal y poligonal del OverView cDG67-DL
(Todas las medidas están en milímetros)

Con respecto al área de mantenimiento, tenga en cuenta que pueden existir leyes que hagan referencia a las normas de seguridad de su propio país.

La Pantalla mural OverView D puede tener una disposición lineal o curvada. Las configuraciones curvadas estándar están disponibles para ángulos de 3, 5 y 8 grados para el OverView cD, o de 5 y 8 grados para los sistemas de 50".

El resto de ángulos se suministran bajo pedido.

## 10.2 Altura global

La sala en la que se instale debe tener la suficiente altura. Se debe dejar espacio suficiente (se recomienda > 150 milímetros) por encima de los módulos de proyección del OverView D. La altura total debe ser el resultado de la altura de la estructura más el espacio libre por encima de los módulos. En la siguiente figura se ve el OverView cDG67-DL.

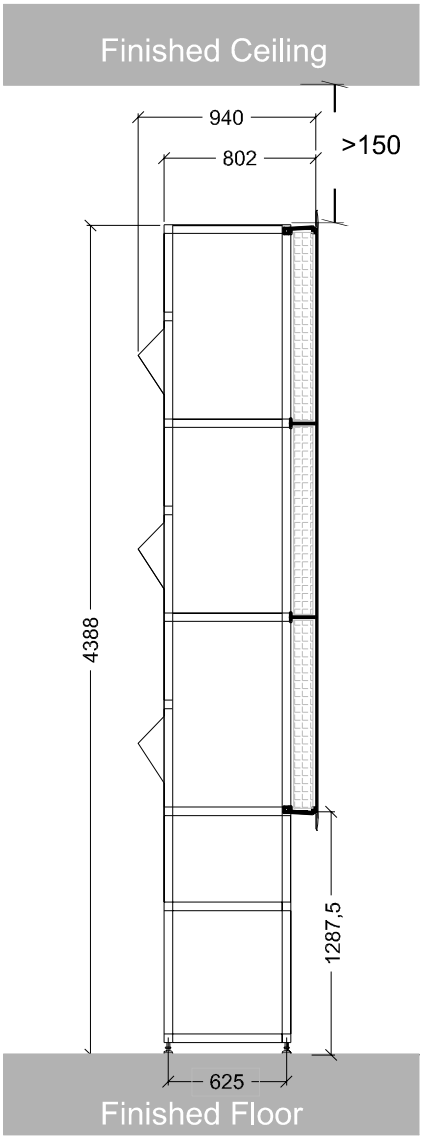



Figura 10-2
Dimensiones de montaje del OverView cDG67-DL
(Todas las medidas están en milímetros)

## 10.3 Distancia y ángulo de visión

Al planificar la instalación del OVERVIEW D, además de los requisitos de diseño, es preciso tener en cuenta factores antropotécnicos, como el campo de visión humano. En el presente manual no se especifican normas generales relativas al ángulo y la distancia de visión, puesto que dependen del campo de aplicación. Las notas de esta sección son, por tanto, a modo de recomendación, y pueden seguirse para alguna aplicación en particular.

En caso de una visión permanente e intensa de la pantalla, ésta deberá encontrase situada en el campo de visión de los dos ojos del observador. La siguiente figura muestra los ángulos horizontal y vertical del campo de visión con ambos ojos. Se puede definir un campo de visión óptimo para el campo horizontal.

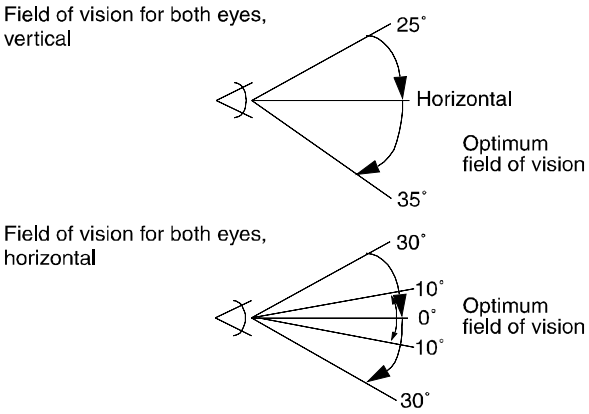



Figura 10-3
Campo de visión humano para los dos ojos

La distancia de visión máxima depende del tamaño mínimo de carácter utilizado. Los caracteres y las letras en mayúsculas deberán mostrarse al ojo en un ángulo de visión superior a los 18 minutos angulares. Esto corresponde a una distancia de visión inferior a 200 veces la altura del carácter.

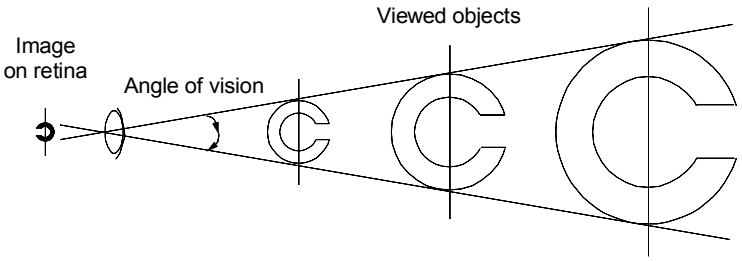



Figura 10-4
Ángulo de visión

La pantalla del OverView D puede verse sin problemas desde ángulos superiores a los 45 grados. El ángulo de visión vertical ha sido diseñado para que no haya diferencia si el observador está de pie o sentado.

Además de los ángulos de visión, al instalar un OverView D también tendrá que tenerse en cuenta la iluminación de la sala. Una luz ambiental difusa medida horizontalmente hasta 300 lux y verticalmente hasta 500 lux no representa ningún problema si la imagen visualizada tiene el suficiente contraste.

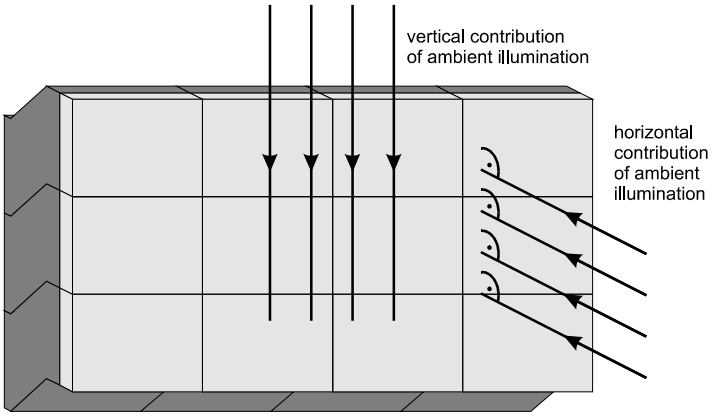



Figura 10-1
Iluminación de la sala

## 10.4 Ventilación de la sala

La sala deberá estar ventilada de forma que la temperatura en su interior se encuentre dentro de los márgenes especificados. Como medida para la disipación de calor del OverView D en la sala, se puede usar el consumo de potencia eléctrica normal de 210 vatios (espera en frío) o 350 vatios (espera en caliente) por unidad de iluminación de 120W. Con una unidad de iluminación de 100W, los valores respectivos son 190 vatios (espera en frío) o 285 vatios (espera en caliente).

Es bueno hacer pasar aire fresco y limpio a través de los conductos de ventilación del suelo por debajo de la estructura. Las tomas deberían tener filtros desechables para el polvo.

Los paneles electrónicos son muy sensibles a la suciedad, por ejemplo, a las partículas de carbón. Este tipo de polvo suele ser atraído por las placas y provocar cortocircuitos. Cuando instale un OverView D en entornos críticos, como centrales térmicas de carbón, etc., asegúrese de que no hay partículas suspendidas en el aire.